感谢名单

扫描：睡神 丌dhx




NISEKOI
ANIME NEW TYPE

新世纪

格斗全书 2001

赠



极限天空工作室 编著
铁拳中国网站 SDream 协助

人民交通出版社

新世纪格斗全书2001
人民交通出版社


GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]
"GUILTY GEAR X" FESTIVAL 2001 SUMMER
SAMMY'S CUP 3on3 FINAL BOU
第2回 ギルティギアX フェスティバル 2001 夏
~サミーズカップ団体戦3on3全国決勝大会
DATE
2001.8.25.SAT am10:00
PLACE
ニューピアホール
(東京 浜松町)


鉄拳
1994
TEKKEN™
鉄拳
TEKKEN 2
1995
鉄拳
TEKKEN 3™
1996
鉄拳
TEKKEN TAG TOURNAMENT™
1999
振り返ればそこには
いつも"鉄拳"がある
『鉄拳』の歴史とは、格闘ゲームそのものの歴史
と言っても過言ではない。2001年夏、新たな
『鉄拳』が産声をあげ、その歴史に刻まれる……


そして、
2001年 夏………
PAUL
88
MARDUK
鉄拳
TEKKEN 4
TM

Rough sketch of TEKKEN4 vol.1

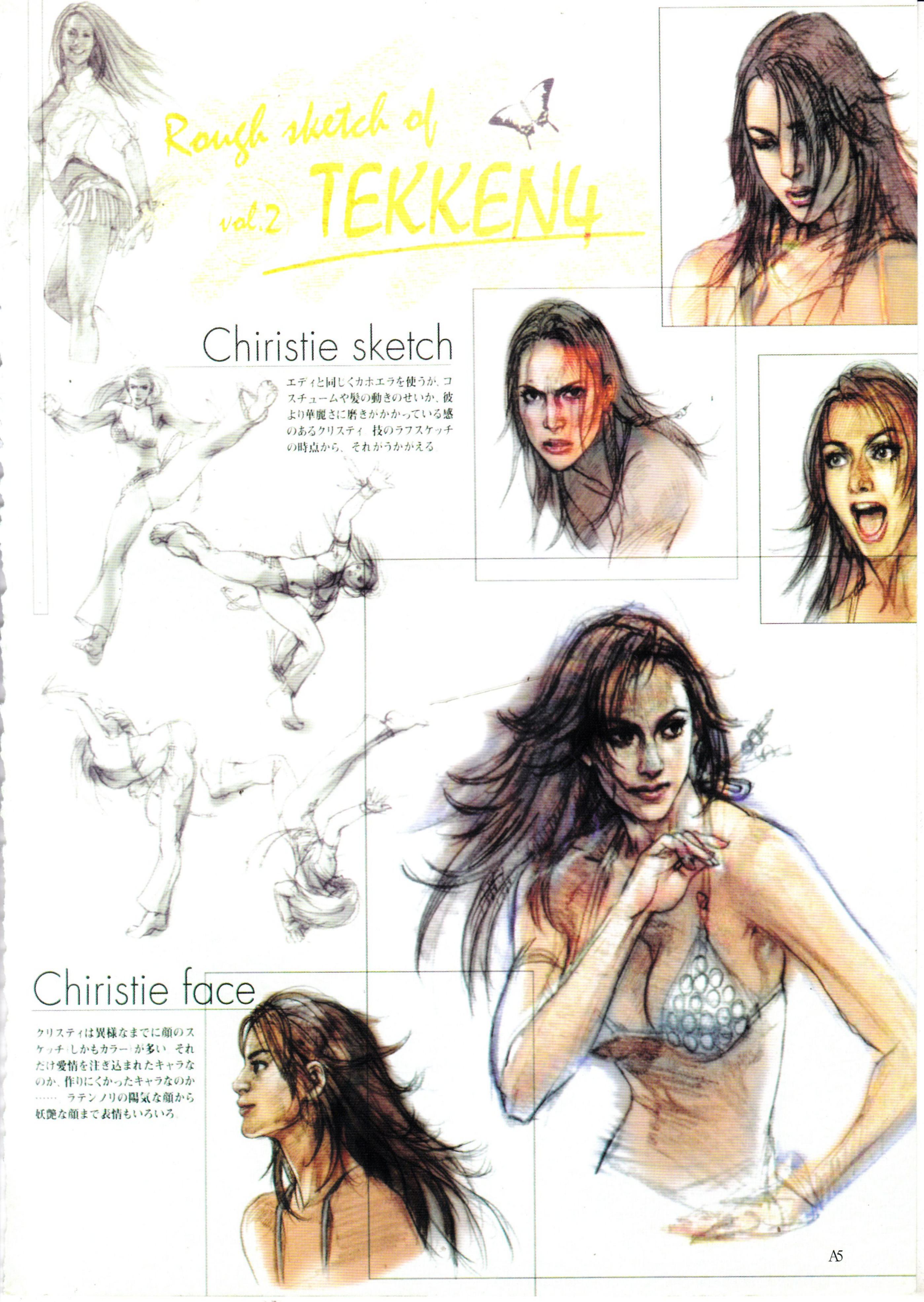


Steve face

新キャラクター、スティーブの顔のスケッチ。フェイスCGを制作するときに参考にした絵か、それとも単なるイメージ画なのか？　ともかく、彼の精悍なイメージがよく表わされているといえるだろう。

Marduk sketch

マウントポジションへの連係など、新たな要素の多いマードック。キャラクターのモーションを作る際に、こうしたラフスケッチが多く描かれたのだろう。右は2Pキャラのイメージ画。酒場での乱闘に発展したりして？



Rough sketch of TEKKEN4 vol.2

Chiristie sketch

エディと同じくカポエラを使うが、コスチュームや髪の動きのせいか、彼より華麗さに磨きがかかっている感のあるクリスティ。技のラフスケッチの時点から、それがうかがえる。

Chiristie face

クリスティは異様なまでに顔のスケッチ（しかもカラー）が多い。それだけ愛情を注ぎ込まれたキャラなのか、作りにくかったキャラなのか……。ラテンノリの陽気な顔から妖艶な顔まで表情もいろいろ。

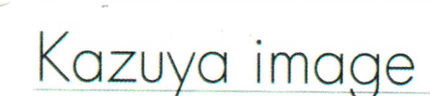


King image

砂漠を渡るキング？？　この衣装で豹頭というのもなかなか勇気のいるコスチューム、戦隊モノの怪人と見紛うかも……　ところで顔、蒸れませんかね？

Paul image

シリーズ初、髪を下ろしたポールに愕然とした人も多いのでは？　これはそのイメージスケッチ、失礼ながら、こうして見るとむちゃくちゃカッコいい



Kazuya image

復活した冷血頭首、一八、老いを感じさせない（そもそも老いてはいない？）引き締まった肉体に宿るのは復讐の炎、それを終えたら、彼はどうするのだろうか？

1Pカラーの背中側イメージ、やはり、ファランはこのコスチューム（胴着）じゃないと落ち着かないという人も多いのでは？　国を背負って立ち上がれ！

Hwoarang image

Virtua Fighter 4™




タリム
TALIM
IVY
アイヴィー
TAKI
タキ
ASTAROTH
アスタロス
MITSURUGI
御剣
CASSANDRA
カサンドラ
SOULCALIBUR II
Bi-Weekly
magazine
NIGHTMARE
ナイトメア

本书导读



又到了每年一度出格斗全书的日子了，今年的全名叫做“新世纪格斗全书2001”，但也是我们做的最艰难的一本……

从1999年底开始，格斗游戏就开始走下坡路，一直到现在，在国内已经很少能玩到街机格斗游戏了，而家用主机的青黄不接与市场萎缩更造成了格斗游戏的断档，以至于我们在做今年的格斗全书时萌生了：“是否还有制作的必要？”这样的念头，但是我们还是咬着牙做了出来，而给予我们制作动力的就是国内数十万的格斗游戏玩家！

今年发生了很多的事情：SEGA的格斗巨作“VR战士4”的正式上市对于当今的格斗游戏市场来说无疑是一针有力的强心剂！加上NAMCO的“铁拳4”与TECMO的“死或生3”，使今年成为了一个3D格斗游戏年！2D格斗方面除了年初的GGX与CAPCOM VS SNK 2外就是历年一作的KOF2001了，而今年的KOF2001也很有可能是最后一作……在10月29日SNK终于无奈地正式宣布结业。SNK在其官方网页中向大家发表这个消息，以及向长期以来支持该公司的玩家致谢。SNK发表的声明如下（原文为日文及英文现将其翻译成中文）：

“所有亲爱的NEOGEO迷们，我们非常沉痛的宣布，SNK的历史将会在这个秋天落下帷幕。是你们的喜爱与鼓励才使我们有如此大的热情去为SNK迷们制作更加出色的游戏。在此请允许我们利用这个机会，向所有自从1978年7月SNK在日本建立以来为我们提供帮助与支持的朋友，致以谢意。没有你们的支持，SNK不会有走过这23年的历史。再次致以最诚挚的谢意！”

一个曾经给我们带来无限兴奋与乐趣的优秀游戏制作厂商就这么结束了，在这里让我代表所有的SNK游戏迷们说一句：“愿SNK一路走好！”

在做完这本书的时候我们想，也许明年不会在有格斗全书了，可能真的像我一个朋友说的那样：一个时代结束了……

特别鸣谢：“铁拳中国”网站（http://tekken.egchina.com/）的站长sdream的鼎力支持！为今年的格斗全书提供了大量珍贵的国内原创铁拳4文字资料。

目　录

格斗专用词语

COUNTER：一般来说是指成功将对手的攻击截击，明显一点说，即是在对手使出招式之时，我方成功作出攻击拦截；COUNTER在某些游戏当中亦有反击的含意，但其实都是指我方的截击动作。

反击：字面上比较容易理解的词语，但具体一点说，即是对手使出了攻击(不论是否击中)之后，我方作使出之必定击中攻击；亦有一说是追打、反打。要注意的是反击一词用于动作形容，并不指定是系统的形容。

FAME：通常会在攻略或数据表示中出现的词语，意思是1/60秒。由于大部份的格斗游戏都是以1/60秒为单位，而且角色门的动作亦是以1/60秒计算，所以招式的出招时间、收招时间等等均是以FAME来做单位。

CANCEL：意指取消了招式的收招动作而使出另一招。

二择：二份一机会成功的词语，例如打击或投技、中段或下段便是二择的最佳例子。

先读：战略用的形容词，意思是预测对手下一步的行动，并作出相应的对策。这个词语带有不确定的意思，所以一般都会是用于提醒玩家的攻略记载。

互动：形容时间的词语，意思是我方和对手能同时行动；通常都会用来形容收招的时间。“互动”一词在港、日格斗攻略中非常普遍。

指令：基本动作形容词，意思是招式的输入步骤。

硬直：是指角色后完全不接受任何输入(包括挡格)的时间 。

GUARD不能：即是不能作出防御的形容词，但是要留意的是GUARD不能并不等于必定击中，只不过是被攻击者不能挡格罢了，简而言之，GUARD不能技都是可以回避的；一般来说都是形容“攻击招式”。

GUARD CRUSH：部份游戏的特殊系统，主要是用于攻击主义的游戏。这个词语的意思是出现不能防守的不受控状况，通常都是防守者因为过份依赖挡格才会出现的特殊系统。

晕眩　气绝：主要是平面格斗游戏的系统；意思是角色出现一段不受控制之硬直时间。一般来说都是角色受到多次的攻击才会出现这种状况，然而亦会有一些特殊的招式是立即令对手出现晕眩　气绝的。

强制：意思是计算机指定的特殊动作，很少会作单一使用的形容词。例如“强制挡格”，即使没有输入挡格的指令，计算机仍会为玩家判别为挡格；另一个例子是“强制CANCEL”，即是本身不能作出CANCEL连接的招式，却可以利用某一特定的方法　招式作出CANCEL。

追加输入：由于有很多特定招式是由一连串的输入组成，所以出现了这个「追加」的词语；而这个词语的意思是招式成功使出之后的复数输入。追加一词本身亦可以用作其它的形容，例如各位常常听到的“追加攻击”便一个好例子。

修正值：大部格斗游戏均存在的游戏平衡计算系统，主要是将连续技的攻击力和HIT数运算为反比。简而言之即是连续技越长，攻击力越低的计算法则；每一只格斗游戏都有其特定的修正值计算法，故很难详细的解说。

攻击判定：角色使出招式时，能够攻击对方的有效范围距离，而此范围便会称为攻击判定，一般情况下也会包括投技的有效范围。

相杀：其实是日本格斗游戏界的词语，如果以正常的文法来说，应为“双杀”才对。就正如字面所述，相杀意即双方同时作出攻击并同时击中对方。顺带一提的是有部份的游戏在相杀后可以作出特殊的攻势。

无敌：不会受到攻击的形容，一般情况而言即是没有被攻击判定，通常都会是配合不同的词语来使用；例如“无敌时间”、“无敌判定”等等。

上／中／下段：是指攻击判定的属性，中段是指必须站立挡格的招式；下段则是必须蹲下挡格的招式；上段则是站立或蹲下均可防守或回避。

DOWN：主要是用作形容角色状况的形容词，意即角色受到攻略并倒地，一般情况下都是用作连接其它词语使用。例如“DOWN回避”、“DOWN攻击”等等。

浮空：在3D格斗游戏中经常会出现的一个词语，而这个词语的意思是被打至漂起，并存在被攻击判定。而这个浮空的现象形容词通常都是用于连续技或攻略记载中。

吹飞：状况形容词，意思是击中后被打至飞离，另有一说为击飞。一般来说都是指一些特殊攻击，令到我方和对手分开一距离；部份游戏的吹飞亦带有“浮空”的效果。

目押：日文格斗攻略经常出现的汉字词语。按照指定的节奏而输入，通常是指“接受输入时间”极短的固定连续技。各位要注意的是目押的意思主要是要求玩家的准确度和节奏感，所以目押技亦可以说是较少人能随心使用的华丽实用技之一。

捆技：投技的一种，当成功捕捉对手之后可作连打输入以增加攻击力　攻击数，大部份捆技都是接受被攻击者的输入，故被攻击者之连打输入将会影响争脱的快或慢。

受身：在角色被击中后出现的硬直时间中作出指定的入，成功的话角色便最快回复作战状态之系统名词。

起上：角色被打至倒下(DOWN)时，回复正常作战状态的过程。

空振：使出之招式完全接触不到对手的意思。

投技：基本攻击技词语，一般来说都是指不能以挡格来防御的捕捉系攻击，一般情况下均是有指定的攻击力，而且不会受修正值的影响。

指令投：主要是形容以特定指令输入的投技，而这个词语的出现是因为通常指令投均会有通常投所没有的优势，故这个词语是用作分野两者之用。

连续技：较为广泛的一个词语，意思是攻击者的连续攻击。而“连续技”的定义可以说是被攻击者会在强制的情况下完全被击中，反过来说，对方挡格时被计算机判定为强制挡格的亦可以称得上是连续技。

连携技：虽然字面上是带有连续的含意，但其实“连携技”一词是指连续使出的攻击技组合，而对手是能够在当中作出防守　回避。具体一点说是使出者是连续攻势，但其实组合中仍存在着空隙。

通常技：是指单以按钮使出之招式，当然也包括了蹲下、跳跃的简单方向杆操作。

特殊技：是指方向＋按钮的招式，和必杀技的分别是特殊技通常是以“方向杆单一输入”＋“按钮”，而必杀技则是虽要较复杂的输入。

必杀技：须以复数输入才能使出的攻击技；而必杀技的特点是技属性会较通常技、特殊技为多。

飞道具：意指移动的攻击判定，部份格斗游戏之飞道具会带有被攻击判定；但是飞道具的共通点是飞道具受到攻击并不会影响到角色。

当身技：在招式使出后没有攻击判定，在一定时间内受到打击技会自动使出招式。

THE KING OF FIGHTERS 2001



故事背景

在THE KING OF FIGHTERS 2000大会举办过程中，一个城市被卫星兵器ZERO CANON摧毁了。
但是各个国家的报纸却掩饰说这是人工卫星事故。
虽然“终止必然会出事的KOF大会”之声不少，但讽刺的是，这个有名的格斗大会却再次恢复人气。
而且人们的热衷程度甚至比KOF97更加厉害。
但是，在这个世界性的大会中，一个惊人的事实逐渐被揭露开来，
大会参赛者的名单中竟然有N.E.S.T.S. TEAM的出现!!
大会主办者的真正目的究竟是什么呢?而且今次的大会并没有保证惨剧不会再次发生……
THE KING OF FIGHTERS N.E.S.T.S.的第3篇。
一切都会在今次的大会后完结!!

系统介绍

Base Control

DASH 快速→→
BACK STEP 快速←←
紧急回避 ←或→ + AB同按(消耗1 Power Stock能够进行Guard Cancel)
轰飞攻击 CD同按(消耗1 Power Stock能够进行Guard Cancel)
呼叫STRIKER BC同按(消耗1 Power Stock)
解拆投技 方向键+对手的投技使用键
受身 倒地前AB同按
GUARD CRUSH 连续防御一定时间，会被强制破坏防御

Tactical Order Select System

先选择4个角色，再在这4名角色中选择0～3名角色作为Striker，则剩下的4～1名角色出战。即:

Character 使用角色	Striker 援助	Power Guage 能量槽长度	Power Stock 超必珠	AT&DF 攻击防御	HP Recover 胜利后补充体力
1	3	50%	4	最强	最多
2	2	67.5%	3	较强	较多
3	1	75%	2	较弱	较少
4	0	100%	1	最弱	最少

Cancel Striker System

Striker呼出:BC同按(消耗1 Power Stock)
- 至少要有1 Power Stock
- 对手要处于被攻击状态

满足以上条件的时候，就可以呼出Striker，组成强劲的连续技。

Super Cancel System

Counter Mode和Armor Mode不再存在，取而代之的是在特定的攻击后进行Super Cancel接超必。



Wire Damage System

根据不同的角色，设有不同的“Wire　Damage 发生技”。

当对手受到这种攻击后会被打至撞向版边，然后再弹回来，此时我方角色能够进行追打。

Power Guage

根据不同的Striker数，Power　Guage长短也不同。

・进行Guard　Cancel时消耗1 Power　Stock

・呼叫Striker时消耗1 Power　Stock

・进行Super　Cancel时消耗1 Power　Stock

・使出Max超必杀技时消耗2 Power　Stock

全角色出招

主角队

深夜，3个人影从一所类似研究所的设施中走出。

“哼，这里竟然也是什么都没有……”

穿着黑皮衣的白发男子说，他的右手是带有红色手套的。

“看来我们是来迟一步了。”

带着鞭子的女子嘟囔着。

“还没有完全结束的，我们搜索一下周围吧，怎么样？嗯，附近好象也没有危险的东西。”

超过2米的强壮男子一边说一边环视着周围。

3人看起来有点烦躁，到目前为止，他们已经破坏了几个N. E. S. T. S．的支部了。

但是最近好象对方已经知道了他们的行动一样，他们所袭击的N. E. S. T. S. 设施全部都是空的。

“Whip，为什么我们好象被人预先知道行动的一样？”

Maxima带着激动语气地问。

“我也不清楚呢。我所知道的情报一般是最新的，不过也许不一定啊。

因此，即使被对手采取主动也是没办法的啊。”

“不，还未完的。我想你的情报是准确的。但是，K’，今次的疑点看来不少呢。”

“你想说些什么呢？”

K’一边触摸着手套一边问。

“今年不是也召开了KOF大会吗？基本这也是每年不变的事，但是你看过了今次的出场名单了吗?N.

K'

出招表 Command List

	招式	指令	备注
[T]	ONE INCH	→+A	WIRE DEMAGE　SUPER CANCEL
[T]	KNEE ASSAULT	→+B	
[S]	CROW BITE	→↓↘+AorC	SUPER CANCEL
[S]	↳追加攻击	→+BorD	强CROW BITE后专用
[S]	↳MINUTE SPIKE	↓↙←+BorD	
[S]	IRON TRIGGER	↓↘→+AorC	
[S]	↦SECOND SHOT	→+B	SUPER CANCEL
[S]	↦SECOND SHELL	→+D	
[S]	↳BLACKOUT	←+BorD	
[S]	MINUTE SPIKE	↓↙←+BorD	能于空中使出，删除打击防御效果
[S]	↳NARROW SPIKE	↓↘→+B	类似KOF2000中的ST攻击动作
[S]	BLACKOUT	↓↘→+BorD	
[S]	HEAT DRIVER	↓↘→↓↘→+AorC	
[S]	CHAIN DRIVER	↓↘→↘↓↙←+AorC	眼镜击中空中对手也能够完全使出招式
[M]	CHAIN DRIVER	↓↘→↘↓↙←+AC	眼镜击中空中对手也能够完全使出招式

连续技 Combos

JD→MINUTE SPIKE

JD→近C[1Hit]→ONE INCH→HEAT DRIVER

下A→IRON TRIGGER→SECOND SHELL→HEAT DRIVER
→CHAIN DRIVER

CROW BITE→SCHEAT DRIVER

麟 Lin

出招表 Command List

	招式	指令	备注
[T]	弁发拳	→+A	
[T]		↘+C	下段判定
[S]	铁斩舞 罗杀	↓↘→+A	WIRE DEMAGE
[S]	铁斩舞 罗杀	↓↘→+C	
[S]	↳铁斩舞 那义	→↘↓↙←+AorC	
[S]	↳铁斩舞 波颈	→+AorC	SUPER CANCEL
[S]	无影红砂手	→↓↘+AorC	
[S]	翳	↓↙←+AorC	SUPER CANCEL
[S]	飞天脚	→↘↓↙←+BorD	
[S]	飞毛脚	↓↘→+BorD	
[S]		←↙↓+AorBorCorD	
[S]	飞贼奥义 乱舞 毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AorC	
[M]	飞贼奥义 乱舞 毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AC	
[M]	飞贼奥义 千手罗汉杀	↓↓↓+AC	

连续技 Combos

JD[打背]→下A→千手罗汉杀

近C→弁发拳→强铁斩舞 罗杀→那义→波颈



Whip

出招表 Command List

	指令	备注
[T] WHIP SHOT	→+A	能够连续输入5次
[S] BOOMERANG SHOT	←↙↓↘→+AorC	SUPER CANCEL
[S] HOOK SHOT	空中↓↙←+AorC	
[S] STRENGTH SHOT TYPE A ＊	→↘↓↙←+A	SUPER CANCEL 按键不放则待机
[S] STRENGTH SHOT TYPE B ＊	→↘↓↙←+B	SUPER CANCEL 按键不放则待机
[S] STRENGTH SHOT TYPE C ＊	→↘↓↙←+C	SUPER CANCEL 按键不放则待机
[S] STRENGTH SHOT TYPE D	D	带*的招式待机中使用
[S] ASSASSIN STRIKE	→↓↘+AorBorCorD	
[S] DESSERT EAGLE	←↓↙+AorC	可连打
[S] SONIC SLAUGHTER	↓↙←↙↓↘→+AorC	
[M] SONIC SLAUGHTER	↓↙←↙↓↘→+AC	

连续技 Combos

近B×2→下B→BOOMERANG SHOT[1Hit]→SCSONIC SLAUGHTER
WHIP SHOT×5→BOOMERANG SHOT

E.S.T.S.队!是N.E.S.T.S.队!试想一下，为什么堂堂正正地使用这个秘密组织的名字呢?”

“要知道N.E.S.T.S.的名字不是任何人都能够知道的啊。现在终于真的要出场了。”

“他们有必要告诉全世界消灭一个城市正是他们吗?还是在等机会呢?只是为了告诉世人N.E.S.T.S.的存在?但又为了什么呢?一切在暗地里进行不是更好吗?”

“即使想知道也知道不了。我们去下一个目标吧！”

“？！”

三人突然一起停止了行动，K’小声地问Maxima。

“看到了吗，Maxima?”

“啊啊，看到了。不明白他是怎样隐藏起来的。只是通过热探测才知道的。”

在Maxima低声说话的时候，那个黑影行动了。

“这、这么快的速度！”

黑影从Maxima身边掠过，在一瞬间就出现在K’的面前，并且马上就向K’攻击。与此同时，K’那带火炎的拳头也向黑影反击。

强烈的振动声划破黑暗的夜空，但是那带火炎的拳头并没有击中黑影，因为黑影的手已经被Whip的鞭子缠住了。

“哼！ 多管闲事。”

“很不礼貌呢。K’，但是最好还是避免无谓的战斗吧。好啦，现在让我们听听他的话吧。”

暗淡的月光从窗口照入来，3个人将黑影绑在椅子上。

那个黑影身穿深色衣服，头上留着辫子。他们也知道这个黑影就是那个叫做“麟”的家伙。

“好了，为什么你要跟踪着我们?这个是否就是你的目的?”

Whip拿出一张照片，麟看过后明显地动摇了。

“果然不出所料，你以为一直跟着我们，就一定会有见到这名男子的一天吗?”

“……”

“嗯，没话好说了吧。这样的话，K’，让麟与我们组队参加KOF怎么样?”

“随便。”

“喂喂，K’，Whip，你们是说真的吗?要是这样的话，在睡觉时头被切掉了还不知道是怎么一回事呢。”

Maxima转过身来对着K’与Whip，背向着麟。

“要是这样的话就没有再说下去的必要了。”

麟终于开口说话了。

“哼！讨厌的家伙。不过，要是K’与Whip同意的话，我也没话说。那，握一下手就表示大家联合起来了。”

当Maxima再次转过身来的时候，已经没有了麟的身影了。

“干什么啦！连招呼一声这么基本的礼貌都没有……”

“那不是很好吗?Maxima，如果麟成为队员的话，KOF就会变得很有趣了，对吧，K’?”

“……”

Maxima

出招表 Command List

	指令	备注
[T] MONGOLIAN	→+A	SUPER CANCEL
[T] M9型MAXIMA MISILE试作	↘+C	
[S] M4型BAYPER CANNON	↓↙←+AorC	WIRE DEMAGE SUPER CANCEL
[S] SYSTEM 1·2 MAXIMA SCRAMISLE	↓↘→+AorC	
[S] ↳DOUBLE BOMBER	↓↘→+AorC	
[S] ↳BULLDOG PRESS	↓↘→+AorC	
[S] SYSTEM 3 MAXIMA LIFT	→↘↓↙←+BorD	
[S] ↳CENTRON PRESS	→+BorD	
[S] M11型DANGEROUS ARCH	近敌时←↙↓↘→+BorD	
[S] M19型BRIDGE CANNON	→↓↘+BorD	
[S] MAXIMA REVENGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD	
[S] BUNKER BUSTER	↓↘→↘↓↙←+AorC	
[M] MAXIMA REVENGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+BD	

连续技 Combos

近C→MONGOLIAN→M4型BAYPER CANNON
→M9型MAXIMA MISILE试作→MAXIMA REVENGER
下A×2→MAXIMA SCRAMISLE→DOUBLE BOMBER→BULLDOG PRESS
M9型MAXIMA MISILE试作[空中Hit]→M19型BRIDGE CANNON



K’没有回答她，只是走了出去。

K’独自在望着天空上的星星。

N.E.S.T.S.把我的过去、我的将来都夺去了……

我的力量的根源是Krizalid还是Zero呢?与我力量相对的是Kula……

有两个人影在看着他。

“K’好象开始想到很深的事情了。”

“是的，看来是这样的。但是如果再不结束的话，就会有更多无谓的牺牲了。”

“是那样的吗?这样的话，我的目的也是一定要消灭N.E.S.T.S.！”

“那就对了！”

二人都望着天空，星光洒落在他们三人身上……

N.E.S.T.S队

“哼！全部都是废物！！！”

黑暗的房间中有一张桌子，坐在椅子上的男子大声地说。

在桌子的旁边有2个女人。

“为什么呢?”

其中一个头发缚得非常有个性的女子问。

“在之前的战斗中那家伙的复制人不是大量出现吗?怎么一点用处也没有！?啊?Foxy小姐。”

“正因为如此，所以才要消灭原来的样本，草薙京只会阻碍组织的发展。”

“哼！说就容易。不过，被移植上这种力量的那家伙现在在哪里?K’会变成怎样?听说好象成功逃走了。

你们别哭着去收拾败局哦！不要啊！干部小姐哟。”

“别说得太过分，K9999！”

另外一个身材很高的女子插嘴说。

“好啦，Diana。从现在起大家就是同一组的人。”

“好吧。那就在大会上再见吧。大家都很忙啊。”

“嗯，好吧！那就在大会上见吧。”

K9999一边回答一边把门踢开，走了出去。

“怎么样?”

当K9999怒气冲冲地上楼的时候，在阳台等着他的黑影说。

“哼，他们明摆着是因为我长得不好看而看不起我吧！”

由于黑影是站在楼梯背光的位置，所以看不清楚他的脸。但从轮廓上看是个身材柔软的女子。

“没有这样的事，K9999你别太在意。我敢保证！”

K9999好象没有听到那女子的话一样，自己继续大声地说话。

“哼，别把我与K’相提并论！听清楚了！Angel！别把家伙和我相比！！”

Angel

出招表 Command List

招式	指令	说明
	→+B	2Hits旋转蹴攻击
	↓+D	判定强的膝蹴攻击
RED SKY OF YAPONESHIA	→↘↓↙←+BorD	
FORMARISE BLUE	↘+B	
↳	A	
↳CITIZEN OF THE WORLD	B	
BEYOND THE FLAMES	←↙↓↘→+BorD	
REPUNKAMUI	↓↙←+AorC	开始技
↳BYEBYE RYUGU	↑+AorC	追加技
↳SHELTER OF STROM	↑+BorD	追加技
↳	→+AorC	追加技
↳	→+BorD	追加技
↳	↓+AorC	追加技
↳IMPOTENT SHINPUTOM	↓+BorD	追加技
↳CROWN UNDER THE SKY	→→+AorC	完结技
↳STATE OF HITHES	→→+BorD	完结技
↳A FULLMOON INPUTING	↓↙←+AorC	完结技
↳RIGHT YUA CYCLE	←↙↓↘→+BorD	完结技
	←→↓↘+AorC	只能够在开始技中使出
THE UNIDENTIFIED VICTOM CONSCIOUSNESS	←→↓↘+BorD	挡身超必
	←→↓↘+AC	只能够在开始技中使出

K9999

出招表 Command List

招式	指令	说明
烦死啦	→+A	WIRE DEMAGE
那里啊	↓↘→+AorC	攻击力高，性能强
割啊	→↓↘+AorC	强割啊后能够以超必月…追打
	↓↘→+BorD	
月…	↙→↘↓↙←↘+AorC	
	↙→↘↓↙←↘+BorD	手变成枪攻击对手?5Hits，攻击力低
	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC	手部巨大化攻击对手，范围长

连续技 Combos

JD→下B→烦死啦
近D→近D
烦死啦→月…→近D



Foxy

出招表 Command List

T	空中轰飞攻击	空中C+D	WIRE DEMAGE
T		→+A	弱攻击后可组成连续技
T		↘+A	攻击距离长
T		→+B	
S	PLANIUM	→↓↘+AorC	
S		↓↘→+AorC	出招慢的飞行道具
S	知惠之树	↓↘→+BorD	姿势低的突进技
S	开始之树	→↘↓↙←+AorC	在版边时此招后可追打
S	白鸟之诗	↓↘→↓↘→+AorC	乱舞技
	惑星之祈	空中↓↘→↓↘→+AC	从对手后面出现的大范围飞行道具攻击

连续技 Combos

下B×3→开始之树

“当然啦~ 你才是世界最强的嘛！！K’等根本不用放在眼内！还有我啊！”

“烦死了！！”

K9999的声音在黑暗的走廊中回响。

“可恶！可恶！！可恶！！！只有你！K’那家伙我一定要亲手打败！！”

在说这些话的时候，他连一眼也没有看过Angel，一口气地走上楼。

“喂喂，等等啊，K9999。”

Angel马上追了上去。

在黑暗的房间内，两个女人在议论着有关K9999的事。

“呼，麻烦的同伴。”

“最好还是小心一点，Foxy。暂且不论Angel，只是K9999就已经不简单了。他好象不太关心组织的事。”

“的确是这样，不过他的实力在组织中也是数一数二的。只要他不大意我们就放心了。”

“对不起啦，今次我没有收到要我正式参赛的命令。……因此，那孩子的事。”

“明白了，Diana，Kula的事就让我来吧。”

两个人都不说话了。开办今次大会的事、任务、还有Kula……今次的任务大家都感到有点违反N.E.S.T.S.的意图了。

但是命令必须绝对服从的。通过她们的谈话也知道她们的忠诚心是不变的。

继续默不作声了一会，两人目光相对。接着其中一个打了眼色，她们相继离开了。

是梦……是掉在地球上的梦……要死了吗……但，奇怪的是死并不可怕……是谁保护了我……是……她……！！

“Candy！”

睁开了眼睛，泪水从眼角溢出来了。她擦干了湿润的眼睛，走近窗前。透过窗帘射进来的阳光令人目眩。

象现在这样，能够继续看见阳光，都是托Candy的福。她是这样想的。

的确若继续在组织中是能够与Candy再次见面的。Candy在今次任务中也会出现，不过就已经不是那个时候的Candy了。

复制人是能够无限制地重新制造出来的。我是人，是会死的。但我最近有一个念头：我也能够被重新制造出来吗？

我没有以前的记忆，我究竟是不是人类呢？

她在房间的镜子中看到了自己。我……究竟是谁？与复制人有什么区别吗？

这种感觉在头脑中经常出现，越去想就越头疼啊。

即使是那样……即使是那样，那讨厌的家伙还存在！使用火炎背叛组织的那家伙！！他迟早会被我抓住。

不过他与我是否有些关系呢？组织并没有对我说这些情况，而且他总好象就在我身边。

“太烦人啦！”

啪！她扑到床上，再继续想这些事的话，会越想越烦的……

“啊~啊，为什么就没有一些好事发生呢？”

即使是喊叫也改变不了什么……但在这一瞬间，好象是天意……

铃声……

“啊，是Diana的电话！”

Kula马上飞扑向电话那边。

Kula

出招表 Command List

T	ONE INCH	→+A	
T	SLIDING SHOOT	↘+B	
T		↘+C	
S	DIAMOND BREATH	↓↘→+AorC	SUPER CANCEL
S	CROW BITE	→↓↘+AorC	SUPER CANCEL
S	COUNTER SHELL	↓↙←+AorC	WIRE DEMAGE
S	REI SPIN	↓↙←+BorD	类似Candy的ST动作可追打
S	↦	→+B	
S	↳	→+D	
	DIAMOND EDGE	↓↘→↓↘→+AorC	
	DIAMOND EDGE	↓↘→↓↘→+AC	
	FREEZE EXECUTION	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC	

连续技 Combos

下B×2→CROW BITE
近C→ONE INCH→DIAMOND EASH
→FREEZE EXECUTION
强DIAMOND BREATH→前冲→近C→ONE INCH→REI SPIN
COUNTER SHELL→WIRE CROW BITE



八神队

已经跟踪了相当长的一段时间了。

但，不管怎样也没关系。

如果他过来的话，只好将他打败了。但是……看来……

“哼，很强的力量呢……不愧是红丸唯一忌惮的人。”

那男的也马上知道自己的跟踪被对方发觉了。

但不知什么原因，他所跟踪的红发男子慢慢地向一些人少的地方走去。

当走到一条日光照不到的死胡同中时，那个红发男子突然转身。

“有什么……事吗……”

八神庵 Iori Yagami

出招表 Command List

	招式	指令	备注
T	外式 梦弹	→+A・A	
T	外式 轰斧 阴 死神	→+B	第1 HIT不再能够空CANCEL
T	外式 百合折	空中←+B	
S	百式 鬼烧	→↓↘+A or C	SUPER CANCEL
S	百八式 暗払	↓↘→+A or C	SUPER CANCEL 速度增加
S	百弐拾七式 葵花	↓↙←+A or C	能连续输入3回，第2 HIT可CANCEL必杀技
S	弐百拾弐式 琴月阴	→↘↓↙←+B or D	
S	屑風	近敌时→↘↓↙←→+A or C	
S	禁千弐百拾壹式 八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or C	对空能力变弱
M	↳	↓↘→↓↘→+AC	

连续技 Combos

近D→梦弹
下B→近B→葵花
百合折→近C→梦弹[1Hit]→强葵花×2→鬼烧
→暗払→SC八稚女
→琴月阴
→近A→梦弹→琴月阴

Seth 一听到那男子的声音，脑内马上闪过“暗”这个字。

人类恐怖的根源，一直厌恶的东西就是“暗”。而这个红发男子很容易令人想起“暗”。

虽然Seth 觉得口中出现了讨厌的饥渴感，但还是开口说话了。

“八神……庵吧。一直……在找你啊。”

摇晃的阳光照进了他与八神所对峙的空间中。

“你是谁？”

“失礼了，忘记了作自我介绍。我叫Seth，请多指教。”

“不管你叫什么也好，有什么事……”

“真冷淡啊，八神。你知道你已经作为今次THE KING OF FIGHTERS大会的参赛选手吗?”

“无聊！”

附近的景物开始有些扭曲了，而且逐渐剧烈起来。Seth 心中暗暗叫苦，只得继续说话。

“如果说，草薙京会出场的话又如何呢？”

Seth

出招表 Command List

	招式	指令	备注
T	TAKCLE	→+A	
T	前扬蹴	+B	
T		←+A	
T	SLIDING KICK	↘+B	
S	落月RAKU-GETSU	空中↓↘→+B	
S	暗月AN-GETSU	空中↓↘→+C	
S	升阳SYO-YOH	↓↘→+A or C	SUPER CANCEL
S	弓月KYU-GETSU	→↘↓↙←+B or D	SUPER CANCEL 弱弓月只有1Hit
S	↳	→+B	弱弓月后专用
S	胴崩DOH-KUZUSHI	←↙↓↘→+B or D	弱胴崩自带攻击力，强胴崩性能不变
S	脚取ASHI-TORI	↓↓+A or C	
S	入身滩月IRIMI-NADAZUKI	↓↘→↘↓↙←+B or D	
S	双掌升阳MOROTE-SYO-YOH	↓↘→↓↘→+A or C	
M	胴取七冈杀DOH-TORI-SHICHIMONSATSU	↓↘→↘↓↙←+AC	

连续技 Combos

JD→近C→SLIDING KICK→升阳→SC双掌升阳
强胴崩→前冲→近C→前扬蹴→SLIDING KICK→升阳
脚取→弓月

“什么？草薙！？”

八神庵马上变了脸色，同时周围的景物大幅度扭曲。

换了是普通人，只要是受到这种可怕的气的辐射，到死还不知是怎么一回事呢。

“（ 这就是八神庵的力量…… ）”Seth 心想。

“我已经将你的名字登记在我们队中，一起组队参赛吧 。”

“哼哼……与你？”

“是的。之后还有两个人的，怎么样？”

“……参赛也可以……不过……”

“怎么？”

“要是有人阻碍我的话，



Vanessa

出招表 Command List

	招式	指令	备注
[T]	ONCE PUNCHER	→+A	第2 HIT能令对手Down
[T]	SLIDING PUNCHER	↘+B	
[S]	MACHINA GUN PUNCHER	←↙↓↘→+A or C	可连打
[S]	DASH PUNCHER	←储→+A or C	SUPER CANCEL
[S]	PARRYING PUNCHER	→↓↘+A or C	
[S]	PUNCHER VISION FRONT	↓↘→+B or D	
[S]	PUNCHER VISION BACK	↓↙←+B or D	
[S]	↦PUNCHER UPPER	→+A	SUPER CANCEL
[S]	↦PUNCHER STRAIGHT	→+C	WIRE DEMAGE　SUPER CANCEL
[S]	↳PUNCHER WEEPING	←+A or C	
[S]	PUNCHER WEEPING	↓↙←+A or C	
[S]	↦DASH PUNCHER	→+A or C	SUPER CANCEL
[S]	↦PARRYING PUNCHER	←+A or C	
[S]	↦PUNCHER VISION FRONT	→+B or D	
[S]	↳PUNCHER VISION BACK	←+B or D	
[S]	CRAZY PUNCHER	↓↙←↙↓↘→+A or C	
[S]	CHAMPION PUNCHER	近敌时↓↘→↓↘→+A or C	
[M]	CRAZY PUNCHER	↓↙←↙↓↘→+AC	

连续技 Combos

JD→近C→ONCE PUNCHER [1Hit]→CRAZY PUNCHER

下B→ONCE PUNCHER [1Hit]→PUNCHER WEEPING→下B→……

我会在那里杀了他！”

从八神身上所释放出来的气象飓风一样奔流着，令Seth 的不知不觉地单膝跪了下来。

只是稍微疏忽了一下，再看前方，那里已经没有了八神的身影 。

Seth 再次站起来的时候，只感到两三度的晕眩。

“已经走了……那家伙真的是人吗？”

八神一边走，面上露出了微笑 。

“京……我们将会重遇了……等着吧……”

在海滩上到处都是人们的欢笑声 。

室内游泳池今天也非常热闹。在正在说手提电话的女子面前，是一片与战斗毫无关系的景色。

“是，明白了，那就约定今天在这里见面吧，再见！”

关掉了手提电话后，她就躺沙滩椅上。

“啊~~ 真舒服……”

她躺着反而显出她那出众的身材。很多男性都被迷住了，纷纷围了上来。

但她却完全不理会这些人的视线，不接受他们的邀请。

“嘿~~ 好漂亮啊！”

在那些男性中，其中一个故意大声地对那女子说。

虽然那些男性都有独自亲近那女子的想法，但是都被那个带有眼罩且肌肉结实的男子所压倒，慢慢散去了。

“依然是那么的受欢迎啊。”

“哎呀，Ramon 已经来了呢。”

那女子坐起来，倒了杯果汁喝起来。

“当然，能够与Vanessa 小姐再次组队，是为了上次大会的缘故吧？”

“很高兴你这样说。是这样的，今次大会中我们队的最后一个队员现在已经确定了。”

“哦，是谁呢？ ”

“是八神庵哦。”

Ramon 听到八神的名字后收起了笑容。

“这、是个大人物呢……已经招呼过了吗？”

“啊，是不是有什么问题？因为如果有他的话，我们的实力会大大提高。”

她一边说，一边倒了杯果汁给Ramon。

“啊不，我根本不在乎~~”

Ramon 刚想接过那杯果汁 。

“是了，现在是什么时间……啊，到时间了。记者会已经开始了！那、在大会再见吧！”

Ramon

出招表 Command List

	招式	指令	备注
[T]	低空DROP KICK	↘+B	
[S]	TIGER NECK CHANCERY	近敌时←↙↓↘→+A or C	
[S]	ROLLING SOUL BAT	→↓↘+B or D	WIRE DEMAGE　增加中段特性
[S]	↳FLYING BODY ATTACK	→↓↘+B or D	
[S]	↳	↓↓+B or D	
[S]	SOMERSAULT	←↙↓↘→+B or D	
[S]		←↓↙+B or D	
[S]	↳	↓↘→+B or D	
[S]	FEINT SETP	↓↙←+A or C	
[S]	TIGER SPIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C	
[S]	EL DIABLO AMOLIRO RAMON	↓↙←↙↓↘→+B or D	
[M]	TIGER SPIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC	

连续技 Combos

近C→低空DROP KICK→SOMERSAULT

→FEINT SETP→远C→低空DROP KICK→EL DIABLO AMOLIRO RAMON



Ramon 来不及接过那杯果汁，飞快地跑了出去。

“哎，还是那样性急……啊，也好，更有趣了。”

“咕”的一声将果汁喝完，那女子也跟着离开了。

草薙京 Kyo Kusanagi

出招表 Command List

招式	指令	备注
外式 轰斧 阳	→+B	弱攻击后可組成连续技
外式 奈落落	空中↓+C	
八拾八式	↘+D	
百式 鬼焼	→↓↘+AorC	SUPER CANCEL 强鬼焼增加1Hit
百拾四式 荒咬	↓↘→+A	
↳百弐拾八式 九伤	↓↘→+AorC	
↳百弐拾五式 七瀬	BorD	SUPER CANCEL 姿势变为KOF2000中的远D
↳百弐拾七式 八錆	→↘↓↙←+AorC	
↳外式 砌穿	AorC	
百拾五式 毒咬	↓↘→+C	
↳四百壹式 罪詠	→↘↓↙←+AorC	
↳四百弐式 罚詠	→+AorC	
↳百式 鬼焼	→↓↘+AorC	
七拾五式 改	↓↘→+B・BorD・D	
R.E.D. KICK	←↓↙+BorD	WIRE DEMAGE
四百弐拾七式 轢铁	→↘↓↙←+BorD	SUPER CANCEL
九百拾式 鵺摘	↓↙←+AorC	SUPER CANCEL
里百八式 大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC	
里百八式 大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC	
伍百弐拾四式 神尘	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC	类似无式的攻击

连续技 Combos

JD→近C→轢铁

近C→七拾五式 改→轢铁→荒咬→九伤→七瀬
→SC大蛇薙

下A→轰斧 阳→毒咬→罪詠→罚詠→鬼焼

日本队

“呼～”

在道场中，一个身材魁梧引人注目的男子，轻松地将奥林匹克的代表选手掷了出去。

“今天就到此为止吧！”

“非常感谢您的指教！”

魁梧的男子脱掉身上的衣服，用毛巾抹掉从身上流出来的汗。

就在那时候，一个把金色头发倒竖起来的男子走了过来，并开口说话。

“哟，久违了，大门！”

大门听见声音后马上转过身来。

“那不是红丸吗！”

“做教练也真够忙的，从你现在的情况就看出来了。”

二人走出了道场，坐在长凳上开始说话了。

“……红丸，看你的样子，不会只是为了说那些话吧？”

“嗯……其实是为了这个而来的。”

红丸拿出一个信封。

“这是……THE KING OF FIGHTERS 大会的邀请信……”

“啊啊，是的。开门见山地说吧，大门，我想你参赛。”

沉默了一会儿，大门开口说话了。

“红丸……我……”

“我明白的，是京的原因吗？”

“唔……”

“那……若京说过要参赛的话又如何呢？”

“京要参赛！？你与京已经联络过了吗？”

“啊，只是在电话中说过。他现在好象在日本。今次看来他要正式参赛出场了。”

“唔……”

“想再次组队吗？大门？”

“……红丸，你带路吧。”

二阶堂红丸 Benimaru Nikaido

出招表 Command List

招式	指令	备注
FLYING DRILL	空中↓+D	
JACK KNIFE KICK	→+B	强攻击后可組成连续技
雷刃拳	↓↘→+AorC	SUPER CANCEL 出招稍微变慢
空中雷刃拳	空中↓↘→+AorC	
真空片手驹	↓↙←+AorC	SUPER CANCEL 性能弱化
居合蹴	↓↘→+BorD	
↳反动三段蹴	↓↑+BorD	WIRE DEMAGE SUPER CANCEL
反动三段蹴?	→↘↓↙←+BorD	WIRE DEMAGE
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC	只有3Hits
幻影HURRICANE	↓↙←↓↙←+BorD	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AC	

连续技 Combos

JD→近D→JACK KNIFE KICK→幻影HURRICANE
→居合蹴→强反动三段蹴→WIRE雷光拳



"别客气。"

在被月光照亮的公园中，真吾焦急地坐在长凳上。

"草雉前辈，要我在这种地方见面啊……"

附近一个人也没有。一个人半夜在公园，真吾也真的有点害怕。

"啊~已经过了12点啦……草雉前辈真的会来吗……"

真吾抬头望着月亮，一边自言自语……

突然间，他感到背后好象有人，于是马上转过身去。

"唔……是什么啊……真奇怪………"

"真吾。"

"喔~~~"

真吾朝着声音的方向望去，那里，有一个真吾非常非常想见面的男子的身影。

"草雉前辈-------------------!"

京向喜出望外的真吾招了一下手。真吾一时停不了，整个人扑倒在地上。

"令人感动"的见面就这样结束了。

"还是老样子啊！"

看着鼻子被碰歪了的真吾，京苦笑着说。

"很痛呢，草雉前辈！之前您在做些什么呢！害我担心死了！"

"啊~ 很多事啊。嗯、真吾，红丸呢？"

"是的，我想红丸前辈也快要到了。……啊，来啦。"

月光映衬着金色的头发，红丸正在走过来。在他背后，跟着一个魁梧的男子。

"那、那是……"

京十分惊讶。

"京，久违了。作为礼物什么的也好，我把大门带来了。"

"红丸……大门……"

"久违了，京。我从红丸那里听说看你好象很麻烦啊。"

"啊啊……"

"怎么啦，两个人都摆出这么严重的样子。

还有，京，有传言说你与雪小姐在哪里见过面了吧。有点担心啊。"

"雪吗？啊……是的。如果这是结局的话……"

"嗯……我也不管你干了什么了。

还有，你后面的人是谁？啊，是你的那个不请自来的弟子吧，倒是给了我不少麻烦啊。

看来比以前强了一点呢。"

"一点？强了很多呢，红丸！"

笑声一起，气氛马上就不同了。

"京……觉察到吗？"

"啊……在公园里还有其他人，

大门五郎 Daimon Garo

出招表 Command List

	招式	指令	备注
🅃	空中轰飞攻击	空中CD	WIRE DEMAGE
🅃	玉溃	→+A	
🅃	头上拂	↘+C	出招稍微变慢
回	地雷震	→↓↘+AorC	
回	天地返	近敌时→↘↓↙←→+AorC	收招硬直变长
回	出云投	←↙↓↘→+A	
回	切株返	←↙↓↘→+C	
回	里投	→↘↓↙←→+BorD	
回	超受身	↓↙←+BorD	弱的硬直短
回	地狱极乐落	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	
回	岚之山	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD	删除超硬体术性能，改为打击防御投

连续技 Combos

近D→头上拂→天地返
→地狱极乐落
远B→天地返
JCD→WIRE出云投
玉溃→切株返

矢吹真吾 Shingo Yabuki

出招表 Command List

	招式	指令	备注
🅃	外式 轰斧 只有其型	→+B	
回	百式 鬼烧 未完成	→↓↘+AorC	
回	百拾四式 荒咬 未完成	↓↘→+A	
回	百拾五式 毒咬 未完成	↓↘→+C	
回	弐百拾式 琴月 未完成	→↘↓↙←+BorD	SUPER CANCEL
回	真吾KICK	←↙↓↘→+BorD	
回	百壹式 胧车 未完成	←↓↙+BorD	
回	真吾谨制 俺式 鋸研	近敌时→↓↘+BorD	SUPER CANCEL
回	真吾谨制 俺式 月肘	↓↙←+AorC	WIRE DEMAGE 能够反击通常技
回	外式 駈风燐	↓↘→↓↘→+AorC	通过按键可令攻击判定提前出现
回	真吾谨制 俺无式	↓↙←↙↓↘→+AorC	
回	外式 駈风燐	↓↘→↓↘→+AC	通过按键可令攻击判定提前出现

连续技 Combos

JD→近A→鋸研→鬼烧
→胧车
→轰斧→毒咬
下B×2→荒咬→ST红丸→駈风燐



而且好象被包围了……

1 个、2 个、3 个，一直在监视着我们。”

“唔……”

京、红丸、大门三人马上从先前的平静气氛中转变过来，并且立即提升战斗意识。

只有一人，只有真吾不明所以，显得不知所措。

“啊，那个……大家究竟在干什么了？”

京一边戴上手套，一边大叫：

“你们都已经很久没有胡闹了吧，红丸、大门！”

“啊啊，作为日本队啊！”

“唔！”

京、红丸、大门一齐向黑暗中走去。

“哦~~大、大家！请别把我独自留下来啊----！”

韩国队

“呵！哈~~！”

这里是金家藩为发扬跆拳道精神及培养正义心而运营的道场。许多门下生正努力修行着。

“嗯，那边那个将眼镜戴在头上的女孩好象很有潜力呀，全勋。”

蔡宝奇 Choi Bounge

出招表 Command List

招式	指令	备注
通魔蹴	→+B	
龙卷疾风斩	↓储↑+AorC	
飞翔空裂斩	↓储↑+BorD	
↳方向转换	方向+AorBorCorD	可转换两次
旋风飞猿刺突	←储→+AorC	
↳方向转换	方向+AorBorCorD	可转换两次
飞翔脚	空中↓↘→+BorD	
悲猿忓	→↓↘+BorD	
回转飞猿斩	↓↙←+AorC	
↳奇袭飞猿突	AorC	
真!超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	
斩!猿月轮	←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC	
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD	
通魔突	BC	

长发的男子摇了摇头……

“说到潜力，金家藩你还依旧没有概念啊。可应该肯定的是，她的姿势挺不错的。剩下的只有努力修行加强实力而成为一流格斗家。”

在那道场的角落，有一个体形巨大的男子正跟与他成反比的矫小男子较量着技艺。

两个猛男汗流浃背，斗大的汗珠不间断地滴在地板上。

“还是……挺不错……如果说我还是……陈可汗……你的身体的话……一想就会毛骨悚然。”

金家藩 Kim Kaphwan

出招表 Command List

招式	指令	备注
空连击	→+A	第2Hit可Cancel
NECHAGI	→+B	出招变快
半月斩	↓↙←+BorD	出招变快，能够令对手Down
飞翔脚	空中↓↘→+BorD	SUPER CANCEL
空砂尘	↓储↑+AorC	SUPER CANCEL
飞燕斩	↓储↑+BorD	
↳天升斩	↓+BorD	强飞燕斩后专用
霸气脚	↓↓+BorD	SUPER CANCEL 强霸气脚能令对手Down
↳DOUBLE CHAGI	→↓↘+BorD	弱霸气脚后专用
凤凰脚	↓↙←↙→+BorD	可空中使出
凤凰天舞脚	空中↓↘→↓↘→+BorD	
凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→+BorD	可追打
凤凰脚	↓↙←↙→+BD	可空中使出
飞升脚	BC	

Wire Demage对应技

连续技 Combos

JD→近C[1Hit]→空连击→凤凰脚
弱霸气脚→空砂尘→SC凤凰脚

矫小男子一边切磋着，对体形巨大的男子说道，看似非常吃力。

“是啊……我也一样……蔡，呼哧呼哧……你小子的身体……实在太小……连……铁球都无法转动……”

陈回答道。他也显得很痛苦。

“但……就像金家藩或……全勋的说法……把头撞在一块……就可以恢复原样什么的……像漫画里的故事似的……不是吗？”

“是啊……”

“停，到此为止！”

一道洪亮的声音震动道场，金家藩走到两人的跟前。

“好！今天就到这里！”

“呼呼，看来终于要结束了呢，金家藩……哦？全勋呢？”

“啊~~啊，全勋要去麻宫的演唱会，今天提早结束修炼，回去了。”

“为什么？~！让我们辛苦修

行，而自己却玩去了呢~！”

“好了好了，谁都需要休息，包括你俩。”

“那么说，我们也！？……”

“是啊，当然也有那个必要……啊，不！对修行也没什么坏处！来，拿起斗志！

再来一局！”

“呃啊啊啊啊啊~~~~~~~~~！”

全勋挥舞着他的长发在大路上奔跑着。

“雅典娜小姐的演唱会就是我的快乐~！啊~~~看见演唱会的场地了！”

陈国汉 Chang Koehan

出招表 Command List

	招式	指令	
[T]	鞣逃	↘+A	
[S]	铁球粉碎击	↓↙←+AorC	SUPER CANCEL
[S]	铁球大回转	→↓↘+AorC	
[S]	大破坏投	近敌时→↘↓↙←→+AorC	
[S]	铁球大鼓打	↓↘→+BorD	
[S]	铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC	
[S]	铁球大压杀	↓↘→↓↘→+AorC	
[M]	铁球大压杀	↓↘→↓↘→+AC	
[S]	铁球大降临	BC	

Wire Demage对应技

	招式	说明
[S]	铁球大暴走	只限于最后类似弱B的Finish攻击

全勋越跑越快，加速着……可是，不管跑得多快，还是无法接近演唱会场。

“这，见鬼~！岂有此理！雅典娜小姐！雅典娜－－小姐！！”

啪的一声，把他叫醒。首先进入眼帘的是洁白的天花板，之后，渐渐看到一些熟悉的面庞。

“没事吧？全勋。”

全终于发现，自己在病房。

李珍珠 May Lee

出招表 Command List

	招式	指令	说明
[S]	STANDER模式		
[T]	空刹击	→+B	
[T]	模式变换	ABC	转向HERO模式
[S]	三连脚 回蹴 ①	↓↘→+BorD	出招快，2段蹴攻击
[S]	三连脚 踵落 ②	→↓↘+B	中段技
[S]	三连脚 下段蹴 ②	→↓↘+D	下段技
[S]	↦三连脚 后回蹴 STANDER ③	→↘↓↙←+B	招式①或②后专用
[S]	↳三连脚 后回蹴 变身 ③	→↘↓↙←+D	转向HERO模式
[S]	我打反袭	→↘↓↙←+BorD	上中段挡身，可追打
[S]	神兽脚	↓↙←↓↙←+BorD	判定为中段
[S]	流月临脚	↓↘→↓↘→+BorD	突进乱舞技，没有无敌时间
[S]	HERO模式		
[T]	HERO受	→+A	可防御上中段攻击
[T]	SLIDING	↘+B	
[T]	模式变换	ABC	转向STANDER模式
[S]	FULL SWING CHOP	↓↘→+AorC	可破坏防御
[S]	MAY LEE CHOP	↓↙←+AorC	中段技
[S]	MAY LEE KICK	空中↓↘→+BorD	最后1Hit判定为下段
[S]	MAY LEE BREAK	近敌时→↘↓↙←→+AorC	
[S]	MAY LEE DYNAMIC	空中↓↘→↓↘→+BorD	空中乱舞技
[M]	MAY JI END	↓↘→↓↘→+AC	出招速度极快
[S]	神兽召唤	BC	

Wire Demage对应技

	招式	说明
[T]	地上轰飞攻击	只限于在HERO模式中
[S]	MAY LEE CHOP	只限于在弱MAY LEE CHOP出现Counter时
[S]	神兽脚	
[S]	神兽召唤	

连续技 Combos

下B→下A→三连脚 回蹴→三连脚 后回蹴→三连脚 下段蹴
→三连脚 回蹴［1Hit］→三连脚 后回蹴→转向Hero模式→下B→下A→MAY JI END

三连脚衍生变化：
①→②→③
①→③→②
②→①→③
②→③→①

“金家藩……哈！？想起来了！我在去雅典娜小姐的现场演唱会的路上……”

是的，在去演唱会的途中，麻宫雅典娜的特大海报贴在马路对面的墙上。可大部分都被歌迷们抢去，仅剩的最后一张也即将落入他人之手。可，红灯亮着，无法过路。

他忍无可忍，绿灯亮的那一瞬间，飞快地奔向对面，就在那时，一阵车笛声，然后眼前一片白蒙蒙，全勋失去了意识。

“哈哈，金家藩，让你操心了，对不起。但这种程度的伤势对我来说……哎呀呀~！！……好痛呀~……”

“你还是不要逞强的好，呵呵……”

“是啊，全勋。”

“这虽然非常遗憾，但这次大会……”

“啊？是大会？就是指拳皇大赛喽？”

“是啊……虽然今年也想让全勋出战，但这次就只能算了吧。”

“难道是说有人能够替我出战吗？~不会吧？金家藩！”

“是啊，就是我早上对全勋说过的那个女孩子，她还跟我们一起来了呢。珍珠小姐，请进~！”

话音刚落，早上看见的那



个把眼镜戴头上，穿着T-shirt 的女孩就亭亭玉立在门口。

“出次见面，全勋！我叫李珍珠，身体还好吧？我会尽力而为，连全勋的份也一起奋斗，消灭邪恶的！”

“嗯，李珍珠小姐。原先因为只有一群男人而显得很邋遢，现在终于出现了能够完全改变我们韩国队形象的健康小姐，真是很不错呀~！”

“还是有点勉强，虽然那句消灭邪恶很令人……”

“陈！那不就是我们的目的吗！珍珠的梦想是成为正义的使者！”

“什么？是真的？”

“是！我想成为正义的一方！所以，我就在正义使者金家藩的道场修行。我也会成为正义使者的！”

“哈，哈哈……对！加油吧~！”

“那么，全勋你就多保重身体，这次就充分休息吧~！那，再见了！”

“等，等会，金家藩！大家，请等一下！！”

哐的一声，门被关上，走廊里传来阵阵嬉笑声……全勋，一个人呆坐在病房。这一切，对他来说实在是来得太突然了……

饿狼队

晴朗的天空，阵阵暖风吹过。

在这个名为“South Town Park”的南镇公园里，孩子们在玩足球及棒球时发出的笑声时刻也没有间断过。

在那群打篮球的孩子面前，有一个带红色帽子的男子。

“嘿！大家都要加油啊！”

“啊，太好了！是Terry 哥哥！今天也来了呢！”

Terry 与孩子们打玩篮球之后，坐在长椅上与他们说话。

“Terry 哥哥，现在电视上正在宣传着THE KING OF FIGHTERS呢！Terry 哥哥今次会参赛吗？”

“哦！？是吗，今年也有吗……说起来，我每次都有出场的呢。”

Terry Bogard

出招表 Command List

	招式	指令		
T	HAMMER PUNCH	→+A		
T	RISING UPPER	↘+C		
S	POWER WAVE	↓↘→+A	SUPER CANCEL	
S	ROUND WAVE	↓↘→+C	SUPER CANCEL	可令被击中对手浮空
S	CRACK SHOOT	↓↙←+BorD		
S	RISING TACKLE	↓储↑+AorC	SUPER CANCEL	
S	BURN KNUCKLE	↓↙←+AorC		
S	POWER DUNK	→↓↘+BorD		
S	POWER GEYSER	↓↙←↙→+AorC		
S	HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+BorD		
M	POWER GEYSER	↓↙←↙→+AC		

连续技 Combos

近C→ROUND WAVE→CRACK SHOOT

“不过，我们是希望Terry 哥哥今年也参赛啊。哥哥你是这条街的英雄呢！”

Andy Bogard

出招表 Command List

	招式	指令		
T	上面	↘+A		
T	上颚	→+B		
S	升龙弹	→↓↘+AorC	SUPER CANCEL	
S	飞翔拳	↓↙←+A	SUPER CANCEL	
S	激 飞翔拳	↓↙←+C	SUPER CANCEL	
S	斩影拳	↙→+AorC		
S	↳疾风横拳	↓↘→+AorC	SUPER CANCEL	
S	空破弹	←↙↓↘→+BorD		
S	幻影不知火	空中↓↘→+BorD		
S	↦幻影不知火 下颚	AorC	SUPER CANCEL	
S	↳幻影不知火 上颚	BorD		
S	击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→+AorC		
S	超裂破弹	↓↙←↙→+BorD		
S	斩影流星拳	↓↙←↙↓↘→+AorC		出招速度稍微变慢
M	超裂破弹	↓↙←↙→+BD		

连续技 Combos

下B→下A→上面[1Hit]→斩影拳→疾风横拳
→斩影流星拳
下B×2→斩影流星拳

“对我来说，我是从看Terry 哥哥的比赛来得到勇气的！我与大家在这里，便不会再觉得孤单了。”

Terry 经常来这个公园与孩子们见面，那是由于他们与自己一样，也是孤儿。

他希望能够象自己的养父Jeff 一样，给予这些孩子们不向这种境遇屈服的希望和勇气。

要是能够永远都看到这些孩子们的笑容……Terry 下定了决心……

“好啦！我参赛吧！”

“真的吗！？太好了！”

看着孩子们的笑容，Terry 想起了与养父Jeff 一起的日子，并带着怀念的心情望向远方。

这时候，一个女子从电单车上走下来，来到Terry 身前。

“Terry，好久不见了。”

“哦~，是Mary！好久不见了



啊，你怎会知道我在这儿的。”

“我只是觉得你会在这儿而已，啊，是女性的直觉呢。

刚才你不是看起来很开心的吗，在说些什么呢？”

“是这样的，我决定参加今次的K.O.F.大会了。让这些小家伙们开心一下吧。”

“其实我也是为了这件事而来的，今次的任务也是与K.O.F.有关的呢。”

“真的吗？要是这样的话就需要你的协助了，Mary。今次我们也要好好干了！”

“呼~~什么呀。虽然的确是受到CLIANT的委托，但也并非只是为了任务啊。

不过，要是Terry说了要参赛的话，我就先放下工作，帮你一把好吗？”

“嗯……别这么说。Mary，那就改成是今年一起参赛吧，好吗？”

“嘻嘻，好啊，Terry！”

“好了，你们等着看吧！今次的优胜者一定是我们的！”

镜头转到日本。

Andy正在不知火之里与一个名叫北斗丸的少年修行练习。

虽然北斗丸怎样看也只是个孩子，但Andy已经要尽全力地与他进行练习。

到了日落时分，在整天的修行都已经结束后，Andy与北斗丸在谈话。

“我想你也应该知道什么是K.O.F.了吧……”

“唔，曾经从师父那儿听说过。”

“嗯，今年的K.O.F.兄长也与我联络过。今次我也会与兄长一起参赛，北斗丸，你也与我一起来吧。我想让你感受到什么是真正的战斗，明白吗？”

“嗯　，明白了。”

“接着是……关于这件事，你可以代我向舞说清楚吗？若由我说的话，我怕……”

“师父啊，又是我吗？每次都是我来安慰不知火姐姐……啊，说起来，师父你不是开了道场的吗？能够就这样放下不管吗？”

“没用的，那里恐怕已经被舞监视了……”

“嗯，那样啊，自己的事还是由自己来做吧，再见了！”

北斗丸一边说着，一边跳到旁边的大杉树上，说话间就已经消失在森林中。

“啊，等等啊！喂！！”

虽然Andy表面上有点不高兴，但是看到自己的弟子成长了，还是露出了微笑。

另一方面的东丈，为了泰拳王的宝座而每日都在进行比赛。

有一天，东丈正在休息，但曾经照顾过他的Jim来找他。

虽然大家都很久不见，但Jim看起来好象没什么精神，处于

东丈 Joe Higashi

出招表 Command List

	Command	
Ⓣ LOW KICK	→+B	
Ⓣ SLIDING KICK	↘+B	
Ⓢ HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C	SUPER CANCEL
Ⓢ TIGER KICK	→↓↘+B or D	SUPER CANCEL
Ⓢ 爆裂拳	A or C连按	
Ⓢ ↳爆裂拳FINISH	↓↘→+A or C	SUPER CANCEL
Ⓢ SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D	
Ⓢ 黄金之脚踵	↓↙←+B or D	
Ⓢ SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C	
Ⓢ 爆烈HURRICANE TIGER踵	↓↘→↘↓↙←+A or C	
Ⓢ 史上最强LOW KICK	↓↘→↓↘→+B or D	
Ⓢ 黄金之TIGER KICK	↓↘→↗+B or D	高速突进技
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+AC	

连续技 Combos

JD→近C→LOW KICK→爆烈HURRICANE TIGER踵

Blue Mary

出招表 Command List

	Command	
Ⓣ HAMMER ARCH	← or →+A	
Ⓣ CLIMBING ARROW	↙+B	
Ⓣ DOUBLE ROLLING	← or →+B	
Ⓢ STRAIGHT SLICER	←储→+B or D	
Ⓢ ↳CLUB CLETCH	↓↘→+B or D	
Ⓢ VERTICAL ARROW	→↓↘+B or D	
Ⓢ ↳M SNATCHER	→↓↘+B or D	SUPER CANCEL
Ⓢ SPIN FALL	↓↘→+A or C	
Ⓢ ↳M SPIDER	↓↘→+A or C	
Ⓢ M REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B	
Ⓢ M HEAD BUSTER	↓↙←+D	
Ⓢ REAL COUNTER	↓↙←+A or C	
Ⓢ ↳BACK DROP	←↙↓↘→+A or C	
Ⓢ ↳HEAD CRUSH	←↙↓↘→+B or D	
Ⓢ M SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A or C	
Ⓢ M TYPHOON	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D	
M DYNAMITE SWING	A·A·→·B·C	

连续技 Combos

JD→近C→HAMMER ARCH→M SPLASH ROSE
下B→下A→VERTICAL ARROW→M SNATCHER→SCM DYNAMITE SWING



一种选手所不该有的寂静状态。

东丈便去找他的会长谈话。

“会长，好久不见了！有个问题想问你，究竟发生了什么事？”

“噢！东丈！好久不见啦。得到泰拳冠军的来访真是感到很荣幸，但是我们这条村现在比以前更穷了……大家都在想要是用泰拳来当饭吃就好了……如果能够赚点钱，年青人都在考虑有没有更快的方法。”

啊，要是这样的话，Jim 的颓废就只是时间问题而已……”

“振作啊，会长！我要干点什么，不会让 Jim 继续这样下去的！”

数日后，在晨光的照耀下，Terry 来到养父 Jeff 的墓前。

有两个人向正在墓前献花的 Terry 走去。

“兄长，好久不见了，还好吧？”

“还可以吧，Andy。东丈也来了吗？很久不见了，听了很多关于你的传闻呢！”

“哟，Terry 你也还是老样子啊，我们三个又再次走到一起来了。”

“是啊，那么，我约定了 Mary 在会场汇合呢。”

三人各怀着自己的目的，在 Jeff 的墓前，决意参加今次的K.O.F.。

怒之队

无星的晚上。

工地上还是很忙碌，许多的工人正在操控着建筑用的机械。

写有“K.O.F.2001 会场”文字的防尘标语在四周围飘动着。

在能够完全望到这个建筑工地的杂木林高台上，有几个人正在隐藏着呼吸声并凝视着工地。

“　怎么样？看得见吗、Leona?”

“　什么也……”

“　刚才就已经是那样说啦……”

“　没有什么特别的情况。”

Leona 一边用红外线望远镜继续监视，一边回答。

“怎会这样？今次大会的主办者不是有N.E.S.T.S.作后台的吗？怎么会什么也查不出来？”

Leona

出招表 Command List

	招式	指令		备注
T	STRIKE ARCH	→+B		
S	MOON SLASHER	↓储↑+AorC	SUPER CANCEL	
S	GROUND SEBER	←储→+BorD	SUPER CANCEL	
S	↳GLIDING BUSTER	→+BorD	SUPER CANCEL	强GROUND SEBER后专用
S	BACTIC LAUNCHER	←储→+AorC		
S	X-CALIBER	空中↓↙←+AorC	SUPER CANCEL	
S	EARRING爆弹	↓↙←+BorD		
S	HEART ATTACK	←↓↙+BorD		出招速度加快，但击中对手后对手可防御
S	↳HEART ATTACK爆破	←↓↙+BorD		
S	V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←+AorC		
S	GRATEFUL DECEASED	↓↘→↓↘→+AorC		
S	REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+BorD		
M	V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←+AC		

连续技 Combos

JD→近D→GRATEFUL DECEASED
→STRIKE ARCH→V SLASHER
EARRING爆弹→强GROUND SEBER→GLIDING BUSTER

Ralf Jones

出招表 Command List

	招式	指令		备注
S	VULCAN PUNCH	→↓↘+AorC		
S	GALTING ATTACK	←储→+AorC	SUPER CANCEL	
S	SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+BorD		
S	急降下爆弹PUNCH	↓储↑+AorC		
S	急降下爆弹PUNCH	空中↓↘→+AorC		
S	RALF TACKLE	→↘↓↙←+B	SUPER CANCEL	5Hits高速突进技
S	RALF KICK	→↘↓↙←+D		
S	GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+AorC	WIRE DEMAGE	储劲时间短，攻击力弱 有打击防御效果，不可防御
S	BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+AorC		
S	骑马VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+BorD		
M	BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+AC		

连续技 Combos

JD→下A×2→SCBARI BARI VULCAN PUNCH
GALACTICA PHANTOM→WIRE骑马VULCAN PUNCH

“……”

Ralf 望着天空，虽然如此，但是连一颗星也看不到。这是地上的光掩盖了星星的光的缘故。在上次大会的爆炸中消失的那家伙……看到那个可以说是遗物的MOVIE DATA时的想法……虽然，在那之后，从情报部中得知她还活着，不过并没有证据……她真的仍然生存着的吗？

“Ralf……Ralf”

“啊、啊啊，对不起。这样的话，今天就到此为止吧，Leona，与Clark 会合吧。”

“明白。”

Clark Steel

出招表 Command List

STOMPING	→+B	SUPER CANCEL
GATLING ATTACK	←储→+AorC	SUPER CANCEL
↳NAPALM STRETCH ＊	→↓↘+AorC	强GATLING ATTACK后专用
MOUNT TACKLE	←↙↓↘→+AorC	
↳CLARK LIFT	↓↓+A	
↳SUPER LIFT ＊	↓↓+C	
↳ROLLING	↓↓+BorD	
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER ＊	近敌时←↙↓↘→+BorD	攻击力减弱，失败动作硬直减少
NAPALM STRETCH ＊	→↓↘+AorC	
FRANKEN STEINER ＊	近敌时→↓↘+BorD	
↳FLASHING ELBOW	↓↘→+AorC	带＊的指令投后的追加技
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD	
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+AC	

连续技 Combos

近C[1Hit]→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW→ST东丈→RUNNING THREE

眼前是一处广阔的深蓝色的海面，如果没有了海岸线，白色的村庄与蓝色的天空便会相互映衬，在任何人的眼中，这都是一幅美丽的景色。

协助他们进行秘密活动的隐藏地点就在这个村庄中……

那个看似是日本周边旅行杂志经常介绍的地方，其实是雇佣兵的进行情报活动的据点。

“Clark。你那边的情况怎么样？”

“没什么收获。总部那边也调查过了，看来今次的K.O.F.是正式的大会而已，没什么特别的。”

“是吗。那N.E.S.T.S.那边怎么样？”

“虽然已经确定今次K.O.F.大会的主办者的后台是N.E.S.T.S.，但是目的还未明确。”

“混蛋！上次大会N.E.S.T.S.不是把一个城市都摧毁了吗？怎么会毫无目的呢！”

“但是，当时的报道是说那是人造卫星的事故吧……”

Leona嘟囔着。

“可恶！但又不能够出手！”

Ralf一拳打在桌上。

“Ralf，为什么这么愤怒啊？”

大家一起朝声音的方向望去。不知何时在门前已经站着一个带眼罩的男子。正是雇佣兵的领队Heidern。

“长官！”

“为什么您会来这里的呢？”

“别这么惊奇，先看看这个。”

Heidern将一个包裹放在桌上。3人打开一看，里面是相当厚的文件之类。

在最上面的那页，印有3个″S″，这是部队里面的最高机密。

Ralf抢过来，仔细地看了起来。突然他失声地说：

“这、究竟是……”

Leona与Clark一起走过来看看。

在那里贴着一张应该是侦察卫星所拍摄的照片。

但是照片可能是受到新型JAMA的影响，有点模糊不清。

虽然不能够凭此而作出精确的判断，但可以肯定的是见到一个巨大的黑影。

“虽然我们还不知道这是什么，不过这是唯一的线索。接着，就是这个了。”

Heidern说完，从一本K.O.F.大会的小册子中拿出4封的参赛介绍信。

Heidern

出招表 Command List

STEINER LUNA GALE	→+B	
CROSS CUTTER	↓↘→+AorC	
MOON SLASHER	→↓↘+AorC	SUPER CANCEL
NECK ROLLING	→↓↘+BorD	
STORM BRINGER	近敌时→↘↓↙←+AorC	
KILLING BRINGER	→↘↓↙←+BorD	性能提高
FINAL BRINGER	↓↘→↓↘→+AorC	出招速度快
HEIDERN END	↓↙←↙↓↘→+BorD	
HEIDERN END	↓↙←↙↓↘→+BD	

连续技 Combos

JD→近C→STEINER LUNA GALE→MOON SLASHER→SCFINAL BRINGER
→HEIDERN END
JD[打背]→下A×2→FINAL BRINGER
Guard Cancel轰飞攻击[Counter]→FINAL BRINGER[版边]

“唔？4封？长官，我们没有足够的队员参赛啊。上次是……”

“你们先看看参赛者的名单吧。”

听了Heidern的话，3人马上翻到参赛者一览的那一页。



“Whip!?”

Ralf 大声地惊呼。

“是的，毫无疑问，真的是Whip。我们也拍到了她背面的照片。”

“那家伙！连联络一下都没有！”

“不仅是这样，再看下去。”

在大会参赛队伍的名单中，有着更为惊人的事情……

“什么!?是N.E.S.T.S.队!”

“N.E.S.T.S.应该是一个完全秘密的组织啊……它不会让知道它的外人继续生存的吧……”

Leona 小声地说。

“不过，Whip 已经在参赛者名单中以其它队伍的身份登记了。那幺，我们的队员是谁?”

“正因为这样，所以今次我与你们一起参赛。”

“真的吗~ 那就没问题了，长官。让我们一起完成任务吧！！”

“玩笑就到此为止。现在全员在BRIEFING ROOM 集合!”

“是！”

3 人一齐向Heidern 敬礼。

Ralf 在敬礼的时候思考着这个问题。

今次的任务到底会变成怎样呢?

不过，只有见一步走一步了。嗯，我们只有见一步走一步了。

超能力队

这里是一间位于雄山峻岭之间的古老寺院。

由于现在已是日落西山了，所以出现了中国特有的山的阴影。

“呜呜，拳崇哥哥，我使不出PSYCHO BALL ATTACK呀。”

“没事的，包，很快就会脱离低潮的。”

以筷子夹着山菜料理，包看来仍然很想哭。

拳崇希望能够说些话安慰心情跌到谷底的包。

“但是，拳崇哥哥不是也使不出超球弹吗？”

“呀，给你说中我的要害啊，包。

不管怎样，我们一起修练吧！来吧！包！”

包 Bao

出招表 Command List

革裂	→+A	
旋壁蹴	→+B	
閃翔蹴	↘+B	
里滑蹴	↘+D	删除Down属性，可Cancel
SLIDING	↓+D	
双掌	空中↓+A	
挽蛇	空中↓+B	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↘→+A	
PSYCHO BALL CRUSH FRONT	↓↙←+AorC	
PSYCHO BALL CRUSH RISE	↓↘→+C	
PSYCHO BALL CRUSH REFLECT	↓↙←+BorD	
PSYCHO BALL CRUSH BOUND	↓↘→+BorD	
PSYCHO BALL CRUSH AIR FRONT	空中↓↙←+AorC	
PSYCHO BALL CRUSH AIR BOUND	空中↓↘→+BorD	
PSYCHO BALL CRUSH SP	↓↙←↓↙←+BorD	
PSYCHO BALL ATTACK III	→←↙↓↘→+AC	
PSYCHO BALL ATTACK RISE	BC	

镇元斋 Chin Gentsai

出招表 Command List

醉步瓢箪击	→+A	
瓢箪击	↓↙←+AorC	SUPER CANCEL
柳燐蓬莱	→↓↘+AorC	SUPER CANCEL
醉杯靠	↓↘→+A	破绽减少
↦喷炎口	↓↘→+AorC	
↳轰炎招来改	→↓↘+AorC	
望月醉	↓↓+BorD	
↦龙蛇反蹦	↑+B	
↳鲤鱼反蹦	↑+D	
回转的空突拳	←↙↓↘→+BorD	
轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+AorC	
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+AorC	
轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+AC	

“是的……努力吧！”

“对啦对啦，就是这种心情。”

拳崇虽然带着笑来说，但是心中不安起来。

难道超能力真的不能够回复……他一边这样想，一边将饭送进口中。

“雅典娜，装饭！”

“咦？！拳崇，已经第三碗了，没事吧？”

负责伙食的雅典娜有点担心。

“没问题的，拳崇的胃口可不会那么弱的。”

一直只是在旁边的镇元斋开口了。

“力量还未回复，想增强体力

麻宫雅典娜 Athena Asamiya

出招表 Command List

连环腿	→+B	
PHENIX BOOM	空中↓+B	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A or C	
PSYCHIN TELEPORT	↓↘→+B or D	
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B	
V PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+D	SUPER CANCEL
PHOENIX ARROW	空中↓↙←+B or D	SUPER CANCEL
PSYCHO SWORD	→↓↘+A or C	可空中使出
SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C	可用追加技追打，可空中使出
↳CRYSTAL SHOOT	↓↙←+A or C	
PHOENIX FANG ARROW	空中↓↘→↓↘→+B or D	
SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C	可用追加技追打，可空中使出
↳CRYSTAL SHOOT	↓↙←+A or C	
PSYCHIN 9	→↘↓↙←→+AC	
↳	A·A·B·B·C·C·D·D·↓↙←+C	
↳	A·B·C·C·C·B·C·↓↙←+C	

连续技 Combos

下B→下A→PSYCHIN 9

吧。”

“那、那也是呢，师父。”

“呀哈哈，师父，雅典娜，不是那样的。”

在拳崇及包都入睡后，雅典娜与镇元斋在对话。

“师父，关于拳崇及包的情况该怎样办才好呢……”

“唔唔唔，这个嘛……”

镇元斋一边在喝茶一边在想。

“那时……当拳崇与包接触时，我看到超能力射向天空。

那时候，我还以为他们的超能力会彼此取得平衡，一切回复原状呢……

但实际上，包变得使不出PSYCHO BALL ATTACK，拳崇的力量也没有回复……

那么，是拳崇将包体内那种充沛的力量吸收了吗？但为什么拳崇的力量还不能够回复呢？

唔唔唔，真难明白啊……”

镇元斋对雅典娜滔滔不绝地说。

“雅典娜啊，就算想也是想不通的了。现在他们活得开心不就得了吗？”

“是的，他们高兴的话我也会开心。”

说完，雅典娜与镇元斋相对微笑。

一个听到有小鸟在吱吱叫的早上。包及拳崇一大早就在进行修行。

“99……100……呼呼……”

“不愧是拳崇哥哥啊！今日完成了掌上压的次数呢。”

“呼呼……当然啦……现在已经筋疲力尽了……状态真好呀！”

说话的时候，拳崇已经累得不得了了。

“那么，现在试试使出超球弹吧。”

“咦？！现在！？”

“不是在状态好的时候试的吗？”

“那也是……好吧！尽管试试吧！”

拳崇聚精会神，摆出出招架式。

“嘿！超球弹！”

拳崇的掌在发热。啊！这次或者会成功！

在储劲时双掌发热，并且出现了球状光块。

“真厉害啊，拳崇哥哥！！”

就象得到包的鼓励似的，光块慢慢地在巨大化。

椎拳崇 Sie Kensou

出招表 Command List

虎扑手	→+A	
后旋腿	→+B	
超球弹	↓↙←+A	
龙连牙 地龙	←↙↓↘→+A	出招速度加快
龙连牙 天龙	←↙↓↘→+C	
龙颚碎	←↓↙+B or D	SUPER CANCEL
龙爪击	空中↓↙←+B or D	
穿弓腿	↓↘→+B or D	
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B	
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D	
肉慢	↓↙←↓↙←+A or C	
仙气发劲	近敌时↓↘→↓↘→+AC	

咦？超球弹有这么大的吗？在这样想的时候，光块已经离开的他的掌心，顺势飞了出去。

咚————————！！

随着声音的响起，拳崇所放出的光球将一棵大树击倒。

“呀！很厉害呢……呀哈哈……”

“拳崇哥哥？这是拳崇哥哥干的吗？”

拳崇大字型地倒在地上。

“唔唔唔……原来拳崇有这种本领……”



在睡着的拳崇身边有看病的雅典娜。在旁边，镇元斋正在问包今早修行时所发生的事。
在筋疲力尽之后，拳崇的超球弹才会出现。
或许这说明了拳崇的超能力被封印在潜意识之中?
而包的力量也在其中……
“好，决定了！与其不明所以，不如就参加今年的K．O．F．吧！”
“咦？！师父，拳崇的状态如此，加上包的力量还没有回复……”
“正以为如此就更加要参加。出赛的话或许会令他们会有其他的变化。或许情况会得到改善也不一定。”
“或许吧。出赛的话一切都应该会水落石出的。”
“如果我的超能力能够恢复就好了……拳崇哥哥的也是！”
“……是的，不过今年的大会又好象有些什么在背后似的。”
“是呀，但这不就是为了拳崇、包、雅典娜你们而设的吗。”
在拳崇睡着的时候，大家都作出了决定。

龙虎队

声音在庄严的道场中回响，坂崎良与他的妹妹Yuri 正在进行早晨的训练。

良的拳风能够使大气都震动，Yuri 的上段蹴也颇具声势。

在激烈的比试之后，两人分开，并向对方行礼。

“有进步呢，Ｙｕｒｉ。”

“那当然啦，你不知道我参加了多少次K．O．F．大会了吗?”

“说的也是。好啦，去吃早饭吧。”

“好的，嗯?Ｒｏｂｅｒｔ呢?”

在这时，最近都没有在道场露面的Robert 出现了。

“怎么啦，Ｒｏｂｅｒｔ，脸色不太好啊。”

“糟透了，实在是糟透了……”

Robert 发着唠叨，倒在道场中。

“Yuri、水!快拿水来!Robert!振作点!怎么啦?究竟发生了什么事?”

良把耳朵靠近好象在说着什么的Robert 的嘴边。

“良!一大早就在吵些什么啊!嗯?Robert?怎么啦?”

刚从道场中走出来的琢磨与良一样蹲在Robert 的旁边。

“……收购……”

Robert 用不能再小的声音回答。

道场中充满着沉重的气氛。

他们三人将Robert 安置在里面的房间休息后，开始小声地讨论起来。

“看来Robert 遇到相当麻烦的事了。”

“什么呀，那些什么公司股份被公开收购呀，什么开发权呀，全都是些我听不懂的字眼呢……”

“到底是谁干的！！”

“嘘！老爸，你太大声了！这样会

Robert Garcia

出招表 Command List

	招式	指令	备注
T	勾龙降脚蹴	→+A	
T	龙翻蹴	→+B	
T	二段足刀蹴	↘+B	
T	飞燕龙神脚	空中↘+BorD	
S	龙击拳	↓↘→+AorC	SUPER CANCEL
S	龙牙	→↓↘+AorC	
S	幻影脚	→←→+BorD	
S	龙斩翔	→↓↘+BorD	SUPER CANCEL
S	飞燕旋风脚	→↘↓↙←+AorC	
S	旋燕连舞脚	近敌时←↙↓↘→+BorD	WIRE DEMAGE SUPER CANCEL
S	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC	出招速度加快
S	背牙龙	↓↘→↓↘→+AorC	
S	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC	
M	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC	

连续技 Combos

JD→近C→龙翻蹴→飞燕旋风脚
下B→下A→旋燕连舞脚→WIRE背牙龙

坂崎Yuri Yuri Sakazaki

出招表 Command List

	招式	指令	备注
T	燕翼	→+A	
T	旋回脚	→+B・B	SUPER CANCEL
S	虎煌拳	↓↘→+AorC	可储劲
S	↳霸王翔吼拳	储劲至MAX	
S	雷煌拳	↓↘→+BorD	
S	空牙	→↓↘+A	SUPER CANCEL
S	空牙	→↓↘+C	
S	↳里空牙	→↓↘+AorC	
S	百烈耳光	→↘↓↙←→+BorD	
S	飞燕旋风脚	↓↙←+BorD	
S	飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+AorC	
S	飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+AorC	
S	灭鬼斩空牙	↓↘→↓↘→+BorD	
M	飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+BD	
M		A・A・→・B・C	类似瞬狱杀的攻击

连续技 Combos

JD→近C→强空牙→里空牙
下B→下C→飞燕凤凰脚
弱空牙→SC飞燕凤凰脚

把Robert吵醒的！”

受到Yuri的指责，琢磨只好降低了声调。

“到底是谁干的、Robert的危机就是我们的危机，也就是极限流的危机啊。”

“？”

对于不明世故的良来说，还未能够明白琢磨的理论逻辑。

琢磨不理会他，继续说下去。

“其实要度过这个危机就是需要钱，就这么简单。”

“但是，老爸，我们也没有那么多钱啊！”

“没错，就是那样！”

琢磨风趣地笑了一下，从怀中拿出4个信封。

“？”

“那我们就参加今年的K.O.F.大会，夺取冠军！”

“K.O.F.？为什么呀，老爸？”

坂崎良 Ryo Sakazaki

出招表 Command List

	招式	指令	备注
[T]	冰柱割	→+A	
[T]	上段受	→+B	
[T]	下段受	↘+B	
[S]	虎煌拳	↓↘→+A or C	SUPER CANCEL
[S]	虎咆	→↓↘+A or C	SUPER CANCEL
[S]	飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B or D	
[S]	猛虎雷神刹	↓↘→+B or D	
[S]	暂烈拳	→←→+A	WIRE DEMAGE
[S]	暂烈拳	→←→+C	有打击防御效果
[S]	虎咆疾风拳	↓↙←+A or C	SUPER CANCEL
[S]	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C	
[S]	天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or C	
[S]	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C	
	龙虎乱舞	近敌时↓↘→+C·A	
[M]	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+AC	

连续技 Combos

JD→下C→虎煌拳→下C[版边]
→SC天地霸煌拳
→龙虎乱舞
JD[打背]→近C→弱暂烈拳→WIRE龙虎乱舞
虎咆疾风拳→远A→飞燕疾风脚

“你忘记了吗，良。K.O.F.的冠军队伍能够获得巨额奖金啊！

而且听说今年的K.O.F.是世界性的比赛。因此奖金的数目应该会比以前更多！”

“是吗？那明白啦，老爸。也就是说，假如能够胜出，就能够帮助Robert以及这个道场了吧。”

坂崎琢磨 Takuma Sakazaki

出招表 Command List

	招式	指令	备注
[T]	鬼车	→+A	
[T]	飞车落	←+A	
[T]	瓦割	→+B	SUPER CANCEL
[T]	桂马打	↘+B	
[S]	虎煌拳	↓↘→+A or C	SUPER CANCEL
[S]	暂烈拳	→←→+A or C	
[S]	飞燕疾风脚	↙储→+B or D	
[S]	猛虎无赖岩	↓↙←+A or C	SUPER CANCEL
[S]	翔乱脚	→↘↓↙←+B or D	
[S]	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C	
[S]	真鬼神击	↓↘→↓↘→+A or C	
[S]	霸王至高拳	→←↙↓↘→+A or C	
[M]	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC	

连续技 Combos

JD[打背]→近C→鬼车→虎煌拳→SC龙虎乱舞
→强霸王至高拳
下B→下A→鬼车→龙虎乱舞

“就是如此！”

“但是，以Robert现在的状态，要胜出的话恐怕……啊？Robert！”

在那边站着的，不就是因兴奋而满面涨红的Robert吗？

Robert没有回答Yuri，走到琢磨身前坐下，无言地紧紧握着他的手。

“到底还是师父最可靠！去吧、大家一起！去K.O.F.！”

“啊，Robert！这样说太好了！决定了的话就赶快去准备吧！大家也各自做好准备吧！”

“押忍！”

琢磨、良及Robert都充满了斗志！

但是，Yuri却在想。

今次在到达大会之前的旅行费及住宿费等等，还是要靠Robert的吗？

女性格斗家队

“好！今年一定要参赛啊！”

少女拿着K.O.F.的招待状，自言自语地说。

她的表情流露着参加大会的坚定决心。

这儿是南镇的中华街。

她是在她的白叔父开的中华料理店中做侍应的。

她的名字叫李香绯。

因为她一直以来都很喜欢打架，所以她除了是侍应外还是该店的保安……



不知火舞 Mai Shiranui

出招表 Command List

招式	指令	备注
红鹤之舞	↘+B	
黑鸟之舞	→+B	
浮羽	空中↓+B	
山樱桃	空中↓+D	
大轮风车落	空中↓+A	
花蝶扇	↓↘→+AorC	SUPER CANCEL
龙炎舞	↓↙←+AorC	SUPER CANCEL
小夜千鸟	↓↙←+BorD	
必杀忍蜂	←↙↓↘→+BorD	
飞鼯之舞 空中	空中↓↙←+AorC	
飞鼯之舞 地上	↓储↑+AorC	
↦浮羽	↓+B	飞鼯之舞 地上的三角跳后专用
↦山樱桃	↓+D	飞鼯之舞 地上的三角跳后专用
↦桃花鸟	近敌时↓↙←+BorD	飞鼯之舞 地上的三角跳后专用
↳飞鼯之舞	↓↙←+AorC	飞鼯之舞 地上的三角跳后专用
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD	
花岚	↓↘→↓↘→+AorC	
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+AorC	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BD	
水鸟之舞	B+C	

Wire Demage对应技

连续技 Combos

黑鸟之舞→近C→红鹤之舞[1Hit]→超必杀忍蜂

“去年真是遗憾啊，虽然有了招待状，不过Mary与King都与别人组队了，而舞也与其他人组队……”

去年因找不到队员组队参赛而感到后悔的香绯，今年参赛的意欲非常强烈。

“好！今年一定提前找齐队员组队！”

既然心意已决，便马上行动。香绯一大早就离开了中华街。

在南镇Andy所开的道场中，舞的声音在空气中回响。

“Andy实在是不可饶恕！与上次一样，他又把我一个人丢下了！

实在是不可饶恕！喂！Andy你给我滚出来！！”

就在此时，香绯突然出现在怒发冲冠的舞面前。

“午安啊，舞！你真的在这里呢！”

“嗯?！你不是香绯吗！为什么你会来这里的呢?！”

“嘻嘻！听说Andy先生开了这个道场，我便来看看吧。我想你也许会在这里呢，舞！”

“哎，虽然Andy开了道场，但他却不在这里呢，而且要找到他真的很困难啊！是了，你找我有什么事吗？”

“啊！我想与你一起组队参赛呢！”

“嗯？”

香绯把上次大会的事告诉了舞。

“呼……是那样啊……好，明白了！香绯，我们就一起参赛吧！然后要Andy那家伙后悔！”

“好的！那就一起加油吧！

（虽然与想象中的有点不同，不过也好……）”

“呼～全世界都好象还是不景气呢。”

一个女子正在一间充满失落气氛的酒吧中，一边看着报纸一边在摇头叹息。

她叫做King，是“ILLUSION”酒吧的主人。而且她在格斗界中也很有名气。

距离开店还有点时间，King把视线从报纸上移开，看着被随便放在柜台上的信封。

那是K.O.F.的招待状。

“今年还送来吗……已经没什么感觉了。”

就在这时，传来了开门的铃声。

“对不起，这里还没有开店呢。”

King依旧是背对着门，无精打

李香绯 Lee Xiangfei

出招表 Command List

招式	指令	备注
双掌打	→+A	
弓步 后旋腿	→+B	
伏步 后旋腿	↘+D	
那梦波	↓↘→+AorC	
天崩山	→↓↘+BorD	出招速度变快
闪里肘皇	↓↘→+B	
↳闪里肘皇 贯空	↓↘→+B	
闪里肘皇 心碎波	↓↘→+D	
詠酒 对空中攻击	A·↑	
詠酒 对战立攻击	A·→	
詠酒 对蹲下攻击	A·↓	
万泊后宴	近敌时→↘↓↙←→+AorC	
↳衡气守炮	↓↙←+AorC	
真心牙	→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD	
大铁神	↓↘→↘↓↙←+BorD	
超白龙	AC·←↘+C·←+C	
真心牙	→↘↓↙←→↘↓↙←+BD	
大铁神	↓↘→↘↓↙←+BD	
超白龙 弐	BC	

Wire Demage对应技

招式	备注
超白龙	只限于在第3Hit出现Counter时

连续技 Combos

下B→近A→双掌打→真心牙→天崩山



King

出招表 Command List

	招式	指令	
T	TRAP KICK	→+B	
T	SLIDING KICK	↘+D	
S	VENOM STRIKE	↓↘→+B	SUPER CANCEL
S	DOUBLE STRIKE	↓↘→+D	SUPER CANCEL
S	TRAP SHOT	→↓↘+B OR D	
S	MIRAGE KICK	→↘↓↙←+A OR C	SUPER CANCEL
S	TORNADO KICK'95	→↘↓↙←+B OR D	
S	MIRAGE DANCE	近敌时←↙↓↘→+A OR C	
S	ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+B OR D	
S	SURPRISE ROSE	←→↘↓+B OR D	
M	ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←++BD	
S	TRAP FLASH	B+C	

Wire Demage对应技

连续技 Combos

MIRAGE KICK→SC强SURPRISE ROSE

采地说。

"King！很久不见了！"

"！！香绯！？还有舞，嗯……"

King在看到她们的时候，就知道她们是为了邀请她参加K.O.F.而来的。

然而，她已经没兴趣再参赛了。

打算直接把原因告诉她俩，让她们回去就是了。

但是在香绯及舞的死缠下，King最后还是无可奈何地答应了。

"好啦！好啦！我参赛就是啦！"

"真的?！太好了！！"

两人都十分高兴。

"但是，还有一个队员打算怎么办?只有三人是不能够参赛的吧？"

"嗯，这么说，要怎么办才好呢?香澄在上次大会后就说要去找父亲了，到现在还没有联络到……而YURI好像与极限流组队了……"

"舞啊，上年那个使相扑的女子不行吗？"

"啊---是说雛子吗。不过她要上学的啊……"

"没问题的，让我去说服她！"

香绯充满信心地说。

"你好，我是四条雛子~"

不用多久雛子就来到了"ILLUSION"酒吧。

说起来也只是偶然，因为正巧她在南镇旅行。

最后的队员也来到了，舞显得十分开心。

"你就是那个相扑迷雛子吧！

今天你就随便吃吧，我请客！"

"！！"

King拿着酒杯的手停住了，深深地吸了口气。

"（　没办法，今天就算了吧）"King心想。

四条雛子 Hinako Shijou

出招表 Command List

	招式	指令	
T	前光叩	↘+A	
S	头寄	→↘↓↙←→+A OR C	
S	↦木展转	←↙↓+B OR D	
S	↳叩	→↘↓+A OR C	
S	突出	↙→+A OR C	
S	寄切	↓↘→+A OR C	
S	小手投	←↙↓↘→+B OR D	
S	突落	↓↘→+B OR D	
S	挂投	近敌时→↘↓↙←→+B OR D	
S	合掌捻	←↙↓↘→←↙↓↘→+B OR D	
S	大一番	↓↘→↓↘→+A OR C	乱舞超必
M	合掌捻	←↙↓↘→←↙↓↘→+BD	
S	铁炮雛	B+C	

Wire Demage对应技

叩	
铁炮雛	最后1Hit出现Counter时

是的，今天就肯定是出现赤字的了。

"是吗~太感谢了，那我就不客气了！"

"呀，雛子与我一起参加K.O.F.吧，有雛子你在的话，我们一定会胜利的！！"

"是吗~？很高兴你那样说。如果我能够出场的话，我会邀请我的相扑部部员来的。是了，我能够与我的相扑部部员一起去吗？"

"嗯，好啊，人数越多越高兴啊！而且也可以做啦啦队啊！"

"啊，我也无所谓，反正我们的队员已经齐集了。"

"那么，在我们取胜之前，就由我来举办一个大食会吧！"

"呀！！真的吗！?那太好了！这令我充满斗志呢，大家加油吧！！"

就这样，新女性格斗家队就在香绯的热情、舞的愤怒、King的宽容(？)下组成了。

VR战士 4



在此说明一下"VF4"的基本操作，在3中一度取消的"下蹲中移动"设定将再次出现在4中，除此以外4中还将有其他一些操作变化。以下为本作系统操作的基础，希望大家能够熟练掌握。

All Range Move

"VF4"中根据All Range Move可使玩家利用遥杆控制角色8方向自由移动。

回避

在"VF4"中根据对手出招移动摇杆↑(或↓)就可以回避到赛场中央，此技在半回转技当中只限于正确把握对手出招的正确方向后有效，而在回转技中无效。需要注意的是，即使可以看准对手的进攻方向，若对手此时使用的是投技的话，也将无法回避。在回避中按P+K+G就可以使用回避攻击。

受身

在"VF4"中新加入了"受身"设定。在被对手打中倒地的一瞬间按下P+K+G就可使出受身，而不至于倒地。此时再加入方向↓或↑的话，即可以向不同侧受身。若在对手使出倒地攻击技的时候使用受身就可以回避攻击，(此处有一事请向非凡咨询)这样战术就更多样化了。

投技

在"VF4"中的投技被设定为抓投。它与3中的接投有着本质上的不同。要注意的是，对手若发出打击技的话，投技指令会被取消。若在使出抓技前被对手攻击的话，就抓技将变为打击系攻击。

跳

按↑的同时按住P或K即可使出小跳跃。若在小跳时松开P或K即为小跳攻击。大跳和大跳攻击在本作中被取消。

瞬间近身

和前作相同，→→是向前，←←是向后，此项设定用来调整与对手之间的距离。

下蹲中移动

下蹲中移动以↘↘向前和↙↙向后两种组成。此项移动也许会激发出2时的某种移动方式？！

倒地攻击

和前作相同，但取消了大跳跃攻击倒地时的追击。

防守

关于"防守"和以往的"VF"系列没有什么太大变化，按G是站防，↓+G为蹲防。蹲防不可防御中段攻击，站防不可防御下段攻击。掌握好防守是对战时的关键。

反技

"VF4"中各角色反技相同，上段反是←P+K、中段反是↙P+K、下段反是↓P+K。至今为止的所有肘系，膝系，中段踢系的攻击可以使用↙P+K反。所以猜测出对手的行动是很重要的。

裁反

在"VF4"中追加了边破坏对方攻击边攻击对方的裁反。若对方攻击，使出裁反即可化解攻击。掌握好的话对手会露出破绽，可借此机攻击。可使对手无力话的打击种类是根据裁反的不同而不同。

攒击

有一部分的攻击，存有可攒击的功能（俗称攒气），只要按住最后输入的见不放就可发出强力的攒击。攒击不光是威力巨大的攻击，还存有其他像可破坏对手防御等的多种优点。要点就在于把握好使用的时机。





新技	技名	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击						
	ストレートリード		P	上	敌近く	
	ストレートリード		P	上		
	ストレートリード		➡P	上		
	ジャブストレート		PP	上		
	フラッシュピストンパンチ		PPP	上		
	ダブルパンチスナップキック		PPK	上		
	コンボエルボー		PP⇨P	中		
	コンボエルボースピンキック		PP⇨PK	上		
	コンボエルボーバックナックル		PP⇨PP	上		
	コンボエルボーナックルスピンキック		PP⇨PPK	上		
新技	ショートスライドシャッフル		PP⇨PPK⇦	特殊行动		⇦P+K+Gから繋がる技に繋がる
	コンボエルボーナックルロースピンキック		PP⇨PP⇘K	下		
	ジャブストレートバックナックル		PP⇦P	上		
	コンボバックナックルスピン		PP⇦PK	上		振り向き状态へ
	ダブルパンチロースピンキック		PP⇘K	下		
	ダブルパンチニーキック		PP⇨K	中		
	ジャブダブルストレート		PP⇧P	上		
	パンチスピンキック	正构え中	PK	上		
新技	ショートスライドシャッフル	正构え中	PK⇦	特殊行动		⇦P+K+Gから繋がる技に繋がる
	パンチサイドキック	逆构え中	PK	中		
	パンチロースピンキック		P⇘K	下		
	スクアトストレート		⇩P	特殊下		
	スクアトストレート		⬇P	特殊下		
	ライジングエルボー		⇨P	中		
	エルボーバックナックル		⇨PP	上		
	エルボーナックルスピンキック		⇨PPK	上		
新技	ショートスライドシャッフル		⇨PPK⇦	特殊行动		



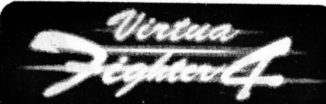
	エルボーナックルロースピンキック		→PP↓K	下		
	エルボースピンキック		→PK	上		
	スピニングバックナックル		←P	上		
	ダブルスピンナックル		←PP	上		
	スピニングスラントバックナックル		←P↙P	下		
	スピニングアームキック		←PK	上		振り向き状态へ
	スピニングロースピンキック		←P↓K	下		
	スマッシュフック		↘P	上		
	フックコンボ2		↘PP	上		
	ライトニングストレート		↘PPP	上		
新技	スマッシュバックナックル		↘PP+K	中		ため可
新技	スマッシュアッパー		↓↘P	中		
	スラントバックナックル		↙P	下		
	スラントロースピンキック		↙PK	下		
	ヴァーティカルフックキック		K	上		
	ヴァーティカルフックキック		→K	上		
	キック,バックナックル		KP	上		
	コンボナックルスピンキック		KPK	上		振り向き状态へ
	コンボナックルロースピンキック		KP↓K	下		
	ダブルスピニングキック		KK	中		
	2ウエイスピンキック		K↓K	下		
	トーキック		↓K	中		
	フエイクトースラント		↓KP	下		↓Kが出る前に入力
	ニーキック		→K	中		
	ダッシュハンマーキック		→→K	中		
	サイドフックキック		←K	中		
	ミドルキック		↘K	中		
新技	ステップインミドルセカンド		↘KK	中		
	サマーソルトキック		↖K	中		
	ローキック		↓K	下		
	ダブルローキック		↓KK	下		
	ビートナックル		P+K	中		
	ビート&バックナックル		P+KP	上		

	ビート&ナックルスピン		P+KPK	上		振り向き状态へ
	ビート&ナックルロースピン		P+KP⇩K	下		
	ビートスピンキック		P+KK	上		
新技	ショートスライドシャッフル		P+KK⇦	特殊行动		⇦P+K+Gから繋がる技に繋がる
	ライトニングキック1		⇩P+K	中		
	ライトニングキック2		⇩P+KK	中		
	ライトニングキック3		⇩P+KKK	中		
	ライトニングキック4		⇩P+KKKK	上		
	ライトニングキック5		⇩P+KKKKK	上		
	ライトニングストーム1		⇙P+K	中		
	ライトニングストーム2		⇙P+KK	中		
	ライトニングストーム3		⇙P+KKK	中		
	ライトニングストーム4		⇙P+KKKK	上		
	ライトニングストーム5		⇙P+KKKKK	上		
	ライトニングロー		⇙P+KKKK⇩K	下		
新B	ステップインボディ		⇨P+K			
新B	チョッピングレフトコンボ		⇨P+KP			
	スピニングキック		K+G	上		
新技	ショートスライドシャッフル		K+G⇦	特殊行动		⇦P+K+Gから繋がる技に繋がる
	スピニングキックロースピンキック		K+G⇩K+G	下		
	レッグスライサー		⇩K+G	下		
新技	スピンレッグスライサー		⇩K+GK	上		
	スピンヒールソード		⇦K+G	中		
	ミドルスピンキック		⇦⇨K+G	中		
新技	ヘッドフックキック		⇘K+G	上		
	スイッチステップ		P+K+G	特殊行动		构えチエンジ
新技	スイッチスピンキック		P+K+G	中		
新技	スライドシャッフル		⇦P+K+G	特殊行动		移动技
新技	ダッキング		⇦P+K+G⇘⇘	特殊行动		
新技	ヘビィボディ		⇦P+K+G⇘⇘P	中		
新技	ステップインソード		⇦P+K+GK	中		
新技	ステップインソードキャンセル		⇦P+K+GKG	特殊行动		
新技	ステップインロークラッシュ		⇦P+K+G⇩K	下		
新技	ステップインロースラッシュハイ		⇦P+K+G⇩KK	上		
新技	バリアキック	⇩方向避け中	P+K+G	中		
新技	バリアキック	⇧方向避け中	P+K+G	中		
投げ						
新技	ワンインチブロー		P+G	投げ		上段投げ



	フエースクラッシャー		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	ネックスラッシング		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	ネックスラッシング		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	ネックブリーカードロップ		→→P+G	投げ		上段投げ
	ウオールフエースクラッシユ		→→P+G	投げ	壁が前	壁投げ
	ニーストライク		→←P+G	投げ		上段投げ
	ノーザンライトボム		↘P+G	投げ		上段投げ
	サディスティックハンギングニー		↘↘P+G	投げ		上段投げ
返し技						
新技	パクサオ	通常构え中		返し技	上中左右P返し	返し技
新技	パクサオナックル	左Pさばき中	P	上		返しコンボ
新技	パクサオナックル	右Pさばき中	P	上		返しコンボ
	ダウン攻击					
	サッカーボールキック		↘K	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	ジャンピングニースタンプ		↑P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
背后攻击						
	ターンナックル		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	ターンナックルスピニングキック	正构え中	PK	上	敌背后	背后攻击
	ターンナックルサイドキック	逆构え中	PK	中	敌背后	背后攻击
	ターンナックルロースピンキック		P↓K	下	敌背后	背后攻击
	ターンスラントバックナックル		↓P	下	敌背后	背后攻击
	ターンスラントロースピンキック		↓PK	下	敌背后	背后攻击
	ターンキック		K	上	敌背后	背后攻击
	ターンロースピンキック		↓K	下	敌背后	背后攻击
	ターンロースピンキック		⬇K	下	敌背后	背后攻击
新技	ブラインドバックナックル		P+K	中	敌背后	背后攻击
振り向き攻击						
	サイドフックターン		←←P	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	スピニングキックターン		←←K	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	ジャンプ攻击					
	エルボー		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	ステップストレート		P	中	空中	ジャンプ攻击
	ステップフックキック		K	中	上升中、空中	ジャンプ攻击
	ステップヒールキック		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击

壁际での攻击						
新技	リアクトラウンドキック		→P+K+G	中		壁技、壁が前
新技	ウオールバックロール		↗P+K+G	特殊行动		壁技、壁が前
起き上がり攻击						
	ライジングバックキック（その场）	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（その场）	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（横转）	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（前转）	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（横转）	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（后转）	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（横转）	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（后转）	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スプリングキック（その场）	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（その场）	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（横转）	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（前转）	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（前转）	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（后转）	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击



	ロースピンキック（その场）	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（后转）	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スプリングキック（その场）	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（前转）	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

スマッシュアッパー[P] -- ローキック[K] あっきーさん提供

スマッシュアッパー[P] -- ローキック[K] -- ダブルローキック[KK] 中量级 あっきーさん提供

スマッシュアッパー[P] -- ローキック[K] -- ダブルローキック[KK] あっきーさん提供

スマッシュアッパー[P] -- サマーソルトキック[K] あっきーさん提供

ダブルスピニングキック[KK] -- ローキック[K] あっきーさん提供

ダブルスピニングキック[KK] -- ローキック[K] -- ダブルローキック[KK] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- P -- ダブルスピニングキック[KK] 轻量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- P -- ヘッドフックキック[K+G] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- P -- P -- サマーソルトキック[K] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- P -- P -- ダッシュハンマーキック[→→K] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- ダブルパンチスナップキック[PPK] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- コンボエルボースピンキック[PP→PK] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- エルボーナックルスピンキック[→PPK] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- フラッシュピストンパンチ[PPP] 中量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- PP各种（P 上P K 下K 膝 中量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- ダブルパンチスナップキック[PPK] 中量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- ローキック[K] 中量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- ニーキック[→K] 中量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- エルボーナックルロースピンキック[→PP↓K]中量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- コンボナックルスピンキック[KPK] 中量级 あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- ステップインミドルセカンド[KK] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- ビートスピンキック[P+KK] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- ヘッドフックキック[K+G] あっきーさん提供

ニーキック[→K] -- ミドルスピンキック[←→K+G] あっきーさん提供

ビート&バックナックル[P+KP] -- P -- ダブルパンチスナップキック[PPK] 轻量级 あっ



きーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- P -- サマーソルトキック[K] 中量级 あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- P -- ダッシエハンマーキック[→→K] あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- ↓P -- ローキック[K] -- ダブルローキック[KK] あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- ↓P -- サマーソルトキック[K] あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- ↓P -- ダッシエハンマーキック[→→K] あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- エルボースピンキック[→PK] ハの字 あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- チョッピングレフトコンボ[→P＋KP] あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- サマーソルトキック[K] あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- ダッシエハンマーキック[→→K] あつきーさん提供
ビート＆バックナックル[P＋KP] -- ヘッドフックキック[K＋G] ハの字 あつきーさん提供
スピンヒールソード[←K＋G] -- ↓P -- スマッシエアッパー[P] あつきーさん提供
スピンヒールソード[←K＋G] -- ↓P -- ステップインミドルセカンド[KK] ハの字 あつきーさん提供
スピンヒールソード[←K＋G] -- ↓P -- ローキック[K] -- ダブルローキック[KK] あつきーさん提供
スピンヒールソード[←K＋G] -- ↓P -- ヘッドフックキック[K＋G] ハの字 あつきーさん提供
スピンヒールソード[←K＋G] -- ↓P -- レッグスライサー[↓K＋G] あつきーさん提供
スピンヒールソード[←K＋G] -- ↓P -- ミドルスピンキック[←→K＋G] 平行 あつきーさん提供



新技	技名	条件(自分)	コマンド	攻击判定	条件(敌)	备考
打击						
	ストレートナックル		P	上	敌近く	
	ストレートナックル		P	上		
	ストレートナックル		➡P	上		踏み込む
	ストレートナックル		⬅P	上		
	ダブルナックル		PP	上		
	1、2、アッパー		PPP	中		
	コンボケンカフック		PP⇦P	上		
	ナックルキック		PK	上		
	ローナックル		⇩P	特殊下		
	ローナックル		⬇P	特殊下		
	エルボーバット		⇨P	中		
	エルボーハンマー		⇨P⇦P	中		
	ダッシュエルボー		⇨⇨P	中		
	ダッシュエルボーアッパー		⇨⇨PP	中		
	トルネードハンマー		⇨⇦P	上		
	エルボースタンプ		⇦P	中		

	ケンカフック		←→P	上		
	トルネードパンチ		←→→P	中		
	ダブルハンマーダウン		←↘P	中		
	ライジングハンマー		←↘PP	中		
	スマッシュアッパー		↘P	中		
	ダブルアッパー		↘PP	中		
	コンボケンカアッパー		↘PP↘P	中		
	ケンカアッパー		↘↘P	中		
	バーティカルアッパー		⬇↘P	中	敌远距离	
	アッパーキック		K	上		
	アッパーキック		➡K	上		踏み込む
	キリングトーキック		KK	上		
	キリングトーキックハンマー		KKP	中		
	トーキック		↓K	中		
	トーキック スプラッシュマウンテン		↓K↓↘→P+G	投げ	↓Kヒット时	打击投げ
	トーキックハンマー		↓KP	中		
	バーティカルキック		⬇K	下		
	ニーアタック		→K	中		
	ケンカキック		→→K	中		
	ニープッシュ		←K	中		
	ニーハンマー		←KP	上		
新技	ヒールアックス		←→K	中		
	サイドキック		↘K	中		
	ヘルスタップ		P+K	上		
	ダブルヘルスタップ		P+KP	上		
	マシンガンヘルスタップ		P+KPP	上		
	ヘルダンクハンマー		↓P+K	中		
	ミドルヘルスタップ		→P+K	中		
	ランニングボディプレス	走り中	➡P+K	中		
新技	ヘビィバックナックル		←P+K	上		
新技	ストマックデストロイヤー		←P+KK	中		
	ストマッククラッシュ		←↘P+K	中		
	スパインバスター		←↘P+K↓P+G	投げ	←↘P+Kヒット时	打击投げ
	リフトアップスロー		←↘P+K←P+G	投げ	←↘P+Kヒット时	打击投げ
	ヘッドアタック		←→P+K	中		
	フルスイングハンマー		←→→P+K	中		ため可
新技	ブロードアックスレフト		↘P+K	上		
新技	ライトヘビィアッパー		↘P+KP	中		
新技	メガトンボディブロー		↘P+KPP	中		
新技	メガトンフィストドロップ		↙P+K	中		
新技	ローリングヒールアタック		K+G	中		ダウンへ
	ダッキングロー		↓K+G	下		
新技	ヒールドロップ		→K+G	中		
	ランニングヒップアタック	走り中	➡K+G	中		ダウンへ
	ライデンドロップ		↑K+G	中		
	ローキック		↘K+G	下		
新B	ローリングヒールアタック		⬉K+G			



新技	スレットスタンス		P+K+G	特殊行动		
新技	キャッチブロー		P+K+GP	上		
新技	ヘビィニーストライク		P+K+GP⇨P+G	投げ	P+K+GPヒット时	打击投げ
新技	カウンタートーキック		P+K+GK	中		
新技	サイドステップエルボー	⇩方向避け中	P+K+G	中		
新技	サイドステップエルボー	⇧方向避け中	P+K+G	中		
投げ						
新技	ニースマッシュ		P+G	投げ		上段投げ
	バックブリーカー		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	ココナッツクラッシュ		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	ココナッツクラッシュ		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	チョークスイーパースイング		⇩P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	パワースラム		⇨P+G	投げ		上段投げ
	バックフリップ		↘P+G	投げ		上段投げ
	ウオールバックフリップ		↘P+G	投げ	壁が背后	上段投げ
	ウオールバックフリップ		↘P+G	投げ	壁が前	上段投げ
	スプラッシュマウンテン		↘↘P+G	投げ		上段投げ
	スパインバスター		⇩P+G	投げ		上段投げ
	バックスロー		↙P+G	投げ		上段投げ
	マシンガンハンマー		↙⇨P+G	投げ		上段投げ
	ボディーリフト		⇦P+G	投げ		上段投げ
	アームブリーカー		⇔or⇨⇦P+G	投げ	敌右	上段投げ
	アームブリーカー		⇔or⇨⇦P+G	投げ	敌左	上段投げ
	ヘッドバット		⇔P+G	投げ		上段投げ
	ダブルヘッドバット		⇔P+G⇨P+G	投げ		投げコンボ
	トリプルヘッドバット		⇔P+G⇨P+G⇨P+G	投げ		投げコンボ
	ヘッドクラッシュ		⇔P+G⇨P+G⇦P+G	投げ		投げコンボ
	ヘッドクラッシュ		⇔P+G⇦P+G	投げ		投げコンボ
	フロントバックブリーカー		⇔⇨P+G	投げ		上段投げ
	タックル		⇦↘P+G	投げ		上段投げ
	バックブリーカー		P+K+G	投げ	敌后ろ向きしゃがみ	下段投げ
	コルクスクリューナックル		⇩or↘ P+K+G	投げ	敌右しゃがみ	下段投げ
	コルクスクリューナックル		⇩or↘ P+K+G	投げ	敌左しゃがみ	下段投げ
	パワーボム		↘P+K+G	投げ		下段投げ
	アイアンクロー		⇩P+K+G	投げ		下段投げ
	マシンガンニーリフト		⇩⇨P+K+G	投げ		下段投げ
	ウオールワイプスロー		↙P+G	投げ	壁が背后	壁投げ
	マシンガンタックル		⇦↘P+G	投げ	壁が前	壁投げ
ジャンプ攻击						
	ハンマーダウン		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	ステップナックル		P	中	空中	ジャンプ攻击
	ステップキック		K	中	上升中	ジャンプ攻击
	ヒールドロップ		K	中	空中	ジャンプ攻击



	プッシングキック		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击						
	ストンピング		↘K	ダウン攻击		ダウン攻击
	ボディープレス		↑P	ダウン攻击		ダウン攻击
	デビルリバースクロー		↘P+G	ダウン攻击		ダウン投げ
	デビルリバースクロー		↘P+G	ダウン攻击		ダウン投げ
背后攻击						
	スピンナックル		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	バックキック		K	上	敌背后	背后攻击
	バックダブルハンマー		↓P	中	敌背后	背后攻击
	バックヒールキック		↓K	中	敌背后	背后攻击
	スピンナックル		↓P	上	敌背后	背后攻击
壁际での攻击						
新技	ジャンピングニー		→P+K+G	中		壁技、壁が前
起き上がり攻击						
	ライジングヒールキック	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングヒールキック	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングヒールキック	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングヒールキック	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングヘッドバッド	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングアップキック	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングアップキック	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングアップキック	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングアップキック	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングアップキック	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングアップキック	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングアップキック	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングヒールキック	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングヒールキック	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击

	スピニングヒールキック	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スピニングヒールキック	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スライディングアックス	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スライディングヘッドバット	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スピニングローキック	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻

连续技

スマッシユアッパー[P] — ローキック[K] あつきーさん提供

スマッシユアッパー[P] — ローキック[K] — ダブルローキック[KK] 中量级 あつきーさん提供

スマッシユアッパー[P] — ローキック[K] — ダブルローキック[KK] あつきーさん提供

スマッシユアッパー[P] — サマーソルトキック[K] あつきーさん提供

ダブルスピニングキック[KK] — ローキック[K] あつきーさん提供

ダブルスピニングキック[KK] — ローキック[K] — ダブルローキック[KK] あつきーさん提供

ニーキック[→K] — P — ダブルスピニングキック[KK] 轻量级 あつきーさん提供

ニーキック[→K] — P — ヘッドフックキック[K+G] あつきーさん提供

ニーキック[→K] — P — P — サマーソルトキック[K] あつきーさん提供



ニーキック[→K] -- P -- P -- ダッシュハンマーキック[→→K] あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- ダブルパンチスナップキック[PPK] あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- コンボエルボースピンキック[PP→PK] あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- エルボーナックルスピンキック[→PPK] あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- フラッシュピストンパンチ[PPP] 中量级 あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- PP各种（P 上P K 下K 膝 中量级 あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- ダブルパンチスナップキック[PPK] 中量级 あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- ローキック[K] 中量级 あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- ニーキック[→K] 中量级 あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- スピニングバックナックル[←P] -- エルボーナックルロースピンキック[→PP↓K] 中量级 あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- コンボナックルスピンキック[KPK] 中量级 あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- ステップインミドルセカンド[KK] あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- ビートスピンキック[P+KK] あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- ヘッドフックキック[K+G] あっきーさん提供
ニーキック[→K] -- ミドルスピンキック[←→K+G] あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- P -- ダブルパンチスナップキック[PPK] 轻量级 あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- P -- サマーソルトキック[K] 中量级 あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- P -- ダッシュハンマーキック[→→K] 中量级 あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- ↓P -- ローキック[K] -- ダブルローキック[KK] あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- ↓P -- サマーソルトキック[K] あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- ↓P -- ダッシュハンマーキック[→→K] あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- エルボースピンキック[→PK] ハの字 あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- チョッピングレフトコンボ[→P+KP] あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- サマーソルトキック[K] あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- ダッシュハンマーキック[→→K] あっきーさん提供
ビート&バックナックル[P+KP] -- ヘッドフックキック[K+G] ハの字 あっきーさん提供
スピンヒールソード[←K+G] -- ↓P -- スマッシュアッパー[P] あっきーさん提供
スピンヒールソード[←K+G] -- ↓P -- ステップインミドルセカンド[KK] ハの字 あっきーさん提供
スピンヒールソード[←K+G] -- ↓P -- ローキック[K] -- ダブルローキック[KK] あっきーさん提供
スピンヒールソード[←K+G] -- ↓P -- ヘッドフックキック[K+G] ハの字 あっきーさん提供
スピンヒールソード[←K+G] -- ↓P -- レッグスライサー[↓K+G] あっきーさん提供
スピンヒールソード[←K+G] -- ↓P -- ミドルスピンキック[←→K+G] 平行 あっきーさん提供





LAU

新技	技名	読み方	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击							
	冲捶	ちゅうすい		P	上	敌近く	
	冲捶	ちゅうすい		P	上		
	冲捶	ちゅうすい		➡P	上		踏み込む
	连掌	れんしょう		PP	上		
	雷击掌	らいげきしょう		PPP	上		
	连环转身脚	れんかんてんしんきゃく		PPPK	上		
	连环转身扫脚	れんかんてんしんそうきゃく		PPP⇩K	下		
	连环背转脚	れんかんはいてんきゃく		PPP⇖K	中		
	双拳旋风腿	そうけんせんぷうたい		PPK	上		
	背旋连掌	はいせんれんしょう		P⇦P	中		振り向き状态へ
	转身双虎掌	てんしんそうこしょう		P⇦PP	中		
	连拳腿	れんけんたい		PK	上		
	连拳旋风牙	れんけんせんぷうが		K+G	上	P or PP or PPP ヒット中	
	连掌燕旋蹴	れんしょうえんせんしゅう		⇩K+G	下	P or PP or PPP ヒット中	
	扫冲拳	そうちゅうけん		⇩P	特殊下		
	扫冲拳	そうちゅうけん		⬇P	特殊下		
	肘击	ちゅうげき		⇨P	中		
	凤凰枪掌	ほうおうそうしょう		⇨PP	上		
新技	虎燕壁拳	こえんへきけん		⇦P	中		
新技	侧蹴脚	そくしゅうきゃく		⇦PK	中		
	虎枪掌	こそうしょう		⇦⇨P	上		
	飞燕转身掌	ひえんてんしんしょう		⇦⇦P	中		振り向き状态へ
	飞燕连掌	ひえんれんしょう		⇦⇦P⇩P	中		⇘Pから繋がる技に繋がる
	飞燕扫脚	ひえんしょうきゃく		⇦⇦P⇩K	下		

	飞燕扫脚	ひえんしょうきゃく		←←P↓K	下		
	飞燕旋风脚	ひえんせんぷうきゃく		←←PK+G	中		
	斜下掌	しゃかしょう		↘P	中		
	连掌	れんしょう		↘PP	上		
	连环掌	れんかんしょう		↘PPP	上		
	连掌转身脚	れんしょうてんしんきゃく		↘PPPK	上		
	连掌背转脚	れんしょうはいてんきゃく		↘PPP↖K	中		
	连掌转身扫脚	れんしょうてんしんそうきゃく		↘PPP↓K	下		
	连掌旋风腿	れんしょうせんぷうたい		↘PPK	上		
	斜上掌	しゃじょうしょう		⬇↘P	上		
	斜上冲捶	しゃじょうちゅうすい		⬇↘PP	上		Pから繋がる技に繋がる
	连环虎燕掌	れんかんこえんしょう		⬇↘P↘P+K	中		
	顺步冲掌	じゅんぽちょうしょう		↘↘P	中		
	顺步连掌	じゅんほれんしょう		↘↘PP	上		Pから繋がる技に繋がる
	括面腿	かつめんたい		K	上		
	连蹴旋风	れんしゅうせんぷう		KK	上		
	连蹴旋风	れんしゅうせんぷう		K·K	上		遅めに入力
	腿登里旋脚	たいとうりせんきゃく	立ち途中	K	中		
	旋栽腿	せんさいたい		↓K	下		
	转身里旋脚	てんしんりせんきゃく		↓KK	上		
	连旋栽腿	れんせんさいたい		⬇KK	下		
	连旋扫脚	れんせんそうきゃく		⬇KK+G	下		
	地扫腿	ちそうたい		→↓K	下		
	旋中腿	せんちゅうたい		↘K	中		
	穿脚冲掌	せんきゃくちゅうしょう		↘KP	上		
	穿脚连环虎掌	せんきゃくれんかんこしょう		↘KPP	上		
	虎脚背转	こきゃくはいてん		↖K	中		



	腾空虎穿脚	とうくうこせんきゃく		↗K	中		
	燕子掌	えんししょう		P+K	中		ため可
新技	翻身壁拳	ほんしんへきけん		↓P+K	中		
新技	转身穿肘击	てんしんせんちゅうげき		→P+K	中		
新技	左虎爪掌	さこそうしょう		←P+K	中		
新技	虎燕转身右担肘	こえんてんしんうたんちゅう		←P+KP	上		
	双虎烈把	そうこれっぱ		↘P+K	中		
	旋风牙	せんぷうが		K+G	上		
	燕旋蹴	えんせんしゅう		↓K+G	下		
	虎龙转身脚	こりゅうてんしんきゃく		→K+G	上		
	燕阵旋风脚	えんじんせんぷうきゃく		←K+G	上		
	空虎脚	くうこきゃく		↗K+G	中		
新技	向侧避虎燕掌	こうそくひこえんしょう	⇩方向避け中	P+K+G	中		
新技	向侧避虎燕掌	こうそくひこえんしょう	⇧方向避け中	P+K+G	中		
投げ							
	肩车头落	けんしゃとうらく		P+G	投げ		上段投げ
	转身爪巴掌	てんしんそうはんしょう		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	转身爪巴掌	てんしんそうはんしょう		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	猛虎背袭	もうこはいしゅう		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	雷震入林	らいしんにゅうりん		→P+G	投げ		上段投げ
	雷震入林	らいしんにゅうりん		→P+G	投げ	壁が背后	壁投げ
	柳车旋转	りゅうしゃせんてん		←P+G	投げ		上段投げ
	柳车旋转	りゅうしゃせんてん		←P+G	投げ	壁が背后	壁投げ
	柳手挂倒	りゅうしゅかとう		←↓P+G	投げ		上段投げ
	转身巴咽掌	てんしんはいんしょう		←→P+G	投げ		上段投げ
	大地倒袭	だいちとうしゅう		↘↘P+G	投げ		上段投げ

ジャンプ攻击							
	腾空斜掌	とうくうしゃしょう		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	腾空冲拳	とうくうちゅうけん		P	中	空中	ジャンプ攻击
	烈火虎尖脚	れっかこせんきゃく		K	中	上升中、空中	ジャンプ攻击
	腾空中脚	とうくうちゅうきゃく		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
	转身扫腿	てんしんそうたい		↓K	下	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击							
	踏袭击	とうしゅうげき		↘K	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	虎爪雷蹴	こそうらいしゅう		↑P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
背后攻击							
	背冲拳	はいちゅけん		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がるものに繋がる
	背冲腿	はいちゅうたい		K	上	敌背后	背后攻击
	背后斜下掌	はいごしゃかしょう		↓P	中	敌背后	背后攻击、↘Pから繋がるものに繋がる
	座架旋腿	ざかせんたい		↓K	下	敌背后	背后攻击
	虎脚背转	こきゃくはいてん		↖K	中	敌背后	背后攻击、先行入力
	腾空背翔	とうくうはいしょう		↑K+G	中	敌背后	背后攻击、先行入力
壁际での攻击							
新技	壁挂背蹴	へきかはいしゅう		→P+K+G	中	KABE_ATK_0	壁技、壁が前
新技	壁挂背转	へきかはいてん		↗P+K+G	特殊行动	KABE_BAK_0	壁技、壁が前
起き上がり攻击							
	背蹴腿	はいしゅうたい	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	ぜんせんたい	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	ぜんせんたい	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	ぜんせんたい	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	ぜんせんたい	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	ぜんせんたい	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	ぜんせんたい	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击



	前旋腿	ぜんせんたい	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	こうしゅうたい	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	地扫旋腿	ちそうせんたい	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	こうそうせんたい	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	こうそうせんたい	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	こうそうせんたい	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	ちそうきゃく	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	ぜんそうせんたい	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	ぜんそうせんたい	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	ぜんそうせんたい	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	ぜんそうせんたい	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	ぜんそうせんたい	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	ぜんそうせんたい	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	ぜんそうせんたい	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	こうそうせんたい	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	こうそうせんたい	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	こうそうせんたい	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	こうそうせんたい	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

侧蹴脚　　顺步冲掌～连环转身扫脚

←ＰＫ　　ＰＰＰＰ↓Ｋ

左虎爪掌　斜上掌～连环转身扫脚

←Ｐ＋Ｋ　ＰＰＰＰ↓Ｋ

斜向侧避飞燕掌　　连环转身扫脚

避け中にＰ＋Ｋ＋Ｇ　ＰＰＰ↓Ｋ

柳手挂倒　　虎枪掌　连环转身扫脚

←↓Ｐ＋Ｇ　←→Ｐ　ＰＰＰ↓Ｋ





LEI-FEI

新技	技名	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击						
	冲击		P	上		
	冲击		➡P	上		
	连拳		PP	中		独立式へ
	连拳掌		PPP（最大ため）	中		败式へ
	连拳躔掌		PPP	中		败式へ
	伏扫掌		⇩P	特殊下		
B变	蝴蝶壁		⇩⇘⇨P+K	中		
	冲捶		⇨P	中		
	连击冲捶		⇨PP	中		独立式へ
	连击双掌破		⇨PPP	中		败式へ
	连击双掌撞肘		⇨PPPP	中		
	登天掌		⬇⇨P	中		
	躔掌		⇨⇨P	中		
	勇身拳击		⇦P	中		
	罗拳击		⇦PP	中		
	双翼击		⇦⇨P	中		
	鸟龙盘打		⇦⇘P	中中中		败式へ
	斜天掌		⇘⇘P	中		
	斜天连掌		⇘⇘PP	中		
	摆旋脚		K	上		败式へ
	斧刃脚		⇩K	下		
	里合腿		⇨K	上		跨虎式へ
	躔脚		⇨⇨K	中		独立式
	斜前转身摆脚		⇧K	上		
	转身里旋脚		⇧KK	上		
	转身扫腿		⇧K⇩K	下		败式へ
	转身旋风腿		⇧K⇨K	中		
	分脚		⇘K	中		
	金鸡独立		P+K	中		
	金刚壁拳		P+KP	上		
	金刚连震崩打		P+KPP	中		
	双掌		⇩P+K	中		
	背身肘击		⇩P+KP	中		跨虎式へ
	鹤首捶击		⇨P+K	中		
	鹤首捶连击		⇨P+KP	中		

	坐盘劈掌		→→P+K	下		
	弓步双风拳		←→P+K	上		
	挿捶击		↙P+K	中		
	窝肚拳		↘P+K	中		
	背折靠		↘P+KP	中		
	窝肚拳		↗P+K	中		
	背折靠		↗P+KP	中		
	二起分脚		↗K	中		
	侧端脚		K+G	上		独立式へ
	前扫腿		↓K+G	下		
	半旋风		→K+G	上		
	旋风脚		→→K+G	中		
	翔飞脚		←K+G	上		
	翔飞连脚		←K+GK	上		独立式へ
	双翔飞后扫腿		←K+GK↓K	下		
	腾空转身脚		↑K+G	中		
	地旋跳脚		↘K+G	中		
	地旋跳脚2		↘K+GK	中		
	伏身扫脚		↘↘K+G	下		
	倒身腿		↘↘K+GK	特殊下		ダウンへ
	倒身跳弓脚		↘↘K+GKK	中		
	倒身旋円脚		↘↘K+GKK+G	下		
	双飞脚		↗K+G	中		
	向侧蹬脚	↓方向避け中	P+K+G	中		独立式へ
	提膝侧掌	↓方向避け中	P+K+GP	中		
	向侧蹬脚	↑方向避け中	P+K+G	中		独立式へ
	提膝侧掌	↑方向避け中	P+K+GP	中		
	败式		↓P+K+G			
	崩捶	败式中	P	上		败式へ
	崩捶连击	败式中	PP	中		败式へ
	崩捶掌壁	败式中	PP+K	中		
	高弹腿	败式中	K	中		独立式へ
	败式前扫腿	败式中	↓K	下		
	旋风脚	败式中	K+G	上		败式へ
	箭疾步	败式中	P+K	中		ため可
	独立式		↑P+K+G			上中P返し
	穿心蹬掌	独立式中	P	中		败式へ
	十字蹬脚	独立式中	K	中		独立式へ
	二起脚	独立式中	KK	中		
	伏身腿	独立式中	↓K	下		败式へ
	进步分脚	独立式中	K+G	中		
	侧进后扫腿	独立式中	↓K+G	下		败式へ
	侧进前扫腿	独立式中	↑K+G	下		败式へ
	涅盘式		↙P+K+G			
	转身崩捶	涅盘式中	P	中上		



	侧袭脚	涅盘式中	PK	上		独立式へ
	飞燕旋风脚	涅盘式中	K	上		跨虎式へ
	前扫腿	涅盘式中	⇩K	下		
	翻车提拳	涅盘式中	P+K	中中		
	连环翻身上捶	涅盘式中	P+KP	中		
	连环翻身马步捶	涅盘式中	P+KPP	中		
	登天掌	涅盘式中	P	中	敌背后	背后攻击
	伏身扫脚	涅盘式中	K	下	敌背后	背后攻击、⇘⇘K+Gから繋がる技に繋がる
	连环捶捶	跨虎式中	P	中		
	后袭腿	跨虎式中	K	中		涅盘式へ
	背身下扫踵	跨虎式中	⇩K	下		败式へ
	下扫连旋击	跨虎式中	⇩KP	上上		独立式へ
	下扫连旋崩捶	跨虎式中	⇩KPP	中		
	蹬掌	跨虎式中	P	中	敌背后	背后攻击
	前扫腿	跨虎式中	K	下	敌背后	背后攻击
投げ						
	雷身旋舞		P+G	投げ		上段投げ
	仆腿稔倒		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	撩阴煽蹴		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	倒身枪下捶		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	弓箭掌壁		⇨⇨P+G	投げ		上段投げ
	摆脚摸倒		⇨⇦P+G	投げ		上段投げ
	排山倒海		⇘P+G	投げ		上段投げ
返し技						
新技	独立旋掌		独立式构え	返し技	上中下P肘返し	返し技
ジャンプ攻击						
	跳步捶		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	跳弹捶		P	中	空中	ジャンプ攻击
	跳突蹴		K	中	空中	ジャンプ攻击
	跳步突蹴		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击						
	踏震击		⇘K	ダウン攻击		ダウン攻击
	落击崩打		⇧P	ダウン攻击		ダウン攻击
背后攻击						
	背拳击		P	上		背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	背冲击		⇩P	上		背后攻击
	后刺腿		K	上		背后攻击
	座旋蹴		⇩K	下		背后攻击
	后蹴升腿		K+G	中		背后攻击
壁际での攻击						
	壁挂背蹴		⇨P+K+G	中		壁技、壁が前
	壁挂背转		⇗P+K+G	特殊行动		壁技、壁が前



起き上がり攻击

	背蹴腿	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	地扫旋腿	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

斜天连掌　冲击　伏扫掌　斜天连掌	↘↘ＰＰ　Ｐ　↓Ｐ　↘↘ＰＰ
斜天连掌　伏扫掌　背身肘击	↘↘ＰＰ　↓Ｐ　↓Ｐ＋ＫＰ
斜天连掌　鹤首垂连击	↘↘ＰＰ　→Ｐ＋ＫＰ
斜天连掌　背身肘打　背身下扫踵	↘↘ＰＰ　↓Ｐ＋ＫＰ　↓Ｋ

斜天连掌　双翔跳后双腿　↘↘ＰＰ　←Ｋ＋Ｇ↓Ｋ

登天掌　金刚连震崩打　→Ｐ　Ｐ＋ＫＰＰ

二起分脚　斜天连掌　斜天连掌　／Ｋ　↘↘ＰＰ　↘↘ＰＰ

双飞脚　伏扫掌　双飞脚　／Ｋ＋Ｇ　↓Ｐ　↓Ｐ＋ＫＰ

双飞脚　伏扫掌　背身肘击　／Ｋ＋Ｇ　↓Ｐ　ＰＰＰ

败式　崩垂掌壁　背身肘打　↑Ｐ＋Ｋ＋Ｇ　ＰＰ＋Ｋ　↓Ｐ＋ＫＰ

俳山倒海　とう脚　踏震击　↘Ｐ＋Ｇ　→→Ｋ　↘Ｋ

LION

新技	技名	条件(自分)	コマンド	攻击判定	条件(敌)	备考
打击						
	统捶		P	上	敌近く	
	统捶		P	上		
	统捶		→P	上		踏み込む
	勾手连捶		PP	上		
	连环穿掌		PPP	上		
	连捶扫手		PP⇩P	下		
	连捶腿		PK	上		
	下统捶		⇩P	特殊下		
	下统捶		↓P	特殊下		
新技	流星勾手击		⇩⬃⇦P	中		
新技	流星勾手连击		⇩⬃⇦PP	中		
	盘肘		⇨P	中		
	盘肘连环手		⇨PP	中		
	疾步升穿手		↓⇨P	中		
	箭疾步		⇨⇨P	中		
	背转勾手		⇦P	中		
	连旋背勾手		⇦PP	中		
	转身螳螂连脚		⇦PPK	中		
	进步螳螂扫手		⇦⬂P	下		
	穿阴掌		⬂P	中		
	落击掌		⬂PP	中		
	扫勾手		↓⬂P	特殊下		

	连扫勾手		↓↘PP	下		
	腾击捶		↙P	下		
	腾击连捶		↙PP	下		
	穿心腿		K	上		
	穿心腿		→K	上		踏み込む
	连旋腿		KK	上		
	轨腿		↓K	下		
	前扫腿		↓KK	下		
	登旋腿		↓KK+G	上		
	勾手提膝		→K	中		
	斧刃脚		→→K	中		
	斧刃连端脚		→→KK	中		
	旋风腿		↑K	中		
	挂统腿		↑KK	上		
	弹腿		↘K	中		
	穿弓腿		↙K	下下		
	闪转空脚		↗K	中		
	双耳旋风		P+K	中		
	偷步扫手		↓P+K	下		
新技	转身偷步双手		→P+K	中		振り向き状态へ
新技	转身偷步双手		→P+K←	中		
新技	转身偷步双手脚		→P+KK	中		
新B变	右勾心		←→P+K	上		
新B变	流星连勾手		←→P+KP	中		
新B变	连三捶盘肘		←→P+KPP	特殊下		
	泰山双勾手		←P+K	上(ため时、中)		ため可
	縦跳穿掌		↑P+K	中		
	倒步背扫手		↘P+K	下		
	斜步斜扫捶		↙P+K	下		
	后大腿		↓K+G	下		
	转身撩阴脚		→K+G	中		
新技	旋风落脚		←→K+G	中		振り向き状态へ
新技	旋风背双手		←→K+G↓P	中		
新技	旋风背双手		←→K+G↙P	中		振り向き状态へ



新技	旋风踵脚		←→K+G↓K	下		振り向き状态へ
	疾地扫腿		↘K+G	下		
新技	前扫转身脚		↙K+G	下		振り向き状态へ
	磨盘手	↓方向避け中	P+K+G	上		
	磨盘手	↑方向避け中	P+K+G	上		
	斜前步		↘P+K+G	特殊行动		
	斜前步		↖P+K+G	特殊行动		
	斜后步		←P+K+G	特殊行动		
投げ						
	破刀手秋腿		P+G	投げ		上段投げ
	翻身提膝		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	翻身提膝		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	连勾手背袭		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	登山翻车脚		↓→P+G	投げ		上段投げ
新技	扑步		→↙P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
新技	翼进		→↙P+G↓	投げコンボ		投げコンボ
新技	翼进		→↙P+G↑	投げコンボ		投げコンボ
新技	落首双手		→↙P+G↓P+G	投げコンボ		投げコンボ
新技	落首断腿		→↙P+G↑P+G	投げコンボ		投げコンボ
	采取炮靠		→→P+G	投げ		上段投げ
	贴身双勾手		→↘↓↙←P+G	投げ		上段投げ
	七星天分肘		←P+G	投げ		上段投げ
	飞转双空脚		←→P+G	投げ		上段投げ
	飞转双空脚		←→P+G	投げ	壁が背后	壁投げ
	摆下尖转		↘P+G	投げ		上段投げ
	七星跳飞捕蝉		↗P+G	投げ		上段投げ
	七星跳飞捕蝉		↗P+G	投げ	壁が前	壁投げ
ジャンプ攻击						
	腾空背击掌		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	落步统捶		P	中	空中	ジャンプ攻击
	腾空击掌		↗P	中	上升中	ジャンプ攻击
	腾空踵脚		K	中	空中	ジャンプ攻击

	地扫踵脚		K	下	着地ぎわ	ジャンプ攻击
	腾空踵脚		↖K	中	上升中	ジャンプ攻击
ダウン攻击						
	落穿手		↘P	ダウン攻击		ダウン攻击
	飞转落腿		↑P	ダウン攻击		ダウン攻击
背后攻击						
	背连穿掌		P	上上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	背步扫手		↓P	下	敌背后	背后攻击
	后穿脚		K	上	敌背后	背后攻击
	回挂脚		↓K	下	敌背后	背后攻击
	背身尖掌		P+K	上	敌背后	背后攻击、先行入力
振り向き攻击						
	穿掌背转		←←P	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	后蹴腿		←←K	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	下旋腿背转		←←K+G	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
壁际での攻击						
新技	垂翔后脚		→P+K+G	中		壁技、壁が前
新技	壁回翻脚		↗P+K+G	特殊行动		壁技、壁が前
起き上がり攻击						
	穿弓连腿	うつ伏せ足	KKK	中中		起き上がり攻击
	背登起脚	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	中		起き上がり攻击
	背登起脚	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	背登起脚	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	跳转踵脚	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	登旋脚	うつ伏せ头(ディレイ)	KKK	中		起き上がり攻击
	登旋脚	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	登旋脚	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	登旋脚	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	登旋脚	仰向け足(ディレイ)	KKK	中		起き上がり攻击
	登旋脚	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	登旋脚	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	背登起脚	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击



	背登起脚	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	背登起脚	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	背登起脚	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	疾地背旋腿	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	疾地旋腿	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

疾步升穿手　统捶　旋风踵脚　↓→P　P　←→K＋G　↓K

旋风腿　连三捶盘肘　↑K　←→P＋K P P

后蹴腿　背身尖掌　斧刃连端脚　←←K　P＋K　→→K K

后蹴腿　背身尖掌　右勾心　右勾心　勾首提膝

←←K　P＋K　←→P＋K　←→P＋K　→K





新技	技名	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击						
	冲拳		P	上	敌近く	
	冲拳		P	上		
	冲拳		➡P	上		踏み込む
	冲拳		⬅P	上		
	连掌		PP	上		
	雷击掌		PPP	上		
	连环转身脚		PPPK	上		
	连环转身扫脚		PPP⇩K	下		
	连环高端脚		PPP⇨K	上		
	连环背转脚		PPP⇖K	中		
新技	连拳蹬脚		PPK	中		
新技	连拳蹬起脚		PPKK	中		
	连拳旋风牙		K+G	上	Por PPor PPPヒット中	
	连拳燕旋蹴		⇩K+G	下	Por PPor PPPヒット中	
	连拳腿		PK	上		
	扫冲拳		⇩P	特殊下		
	扫冲拳		⬇P	特殊下		
	穿冲拳		⇨P	中		
新技	上步扫冲掌		⇨⇦P	上		
新技	燕青枪掌		⇨⇦PP	中		
	燕青虎双破		⬇⇨P	中		
	燕子双掌		⇨⇨P	中		
	飞燕弹腿		⇨⇨PK	上		
	上步冲掌		⇦P	中		



	苍下捶		↘P	下		
新技	苍下旋風脚		↘PK	上(ため时、中)		ため可
	苍下连捶		↘PP	上		PPから繋がる技に繋がる
	苍下连捶掌		↘PP⇨P	中		
新技	连捶蹬脚		↘PPK	中		
新技	连捶蹬起脚		↘PPKK	中		
	里圈捶		↙P	上		
	高蹴腿		K	上		
	高蹴下捶		KP	下		
	高蹴下捶旋风脚		KPK	上(ため时、中)		ため可
	虎燕煽脚		KK	中		
	腿登里旋脚	立ち途中	K	中		
	连栽腿		⇩K	下		
	连下旋腿		⇩KK	上		
	连旋扫脚		⬇KK	下		
新技	燕青蹬脚		⇨K	中		
新技	燕青蹬起脚		⇨KK	中		
	翻身跳端脚	走り中	➡K	上		
	高端脚		⇨⇨K	上		
新技	燕青摆脚		⇦K	上		
新技	仆腿		⇦K⇩	特殊行动		
新技	仆腿～冲拳	仆腿中	P	上		
新技	仆腿～雷连掌	仆腿中	PP	上		
新技	仆腿～连环转身脚	仆腿中	PPK	上		
新技	仆腿～连环转身掃脚	仆腿中	PP⇩K	下		
新技	仆腿～连环高端脚	仆腿中	PP⇨K	上		



新技	仆腿～连环背转脚	仆腿中	PP↖K	中		
新技	仆腿～前扫腿	仆腿中	K	下		
新技	仆腿～前扫腿 膛脚	仆腿中	KK	中中		
新技	仆腿～金鸡	仆腿中	P+K	中		
新技	仆腿～后扫腿	仆腿中	K+G	下		
新技	仆腿～后扫双冲击	仆腿中	K+GP	中		
	旋中腿		↘K	中		
	背转脚		↖K	中		
	连旋背转脚		↖K→K	中		
	飞燕单脚		↗K	中		
	飞燕烈脚		↗KK	中中		
	飞燕烈脚		↗KK	中中		
新B	架推掌		←I→→P+K			
新技	燕青挂腿		↑P+K	下		ヒットすると投げにシフト
	旋风牙		K+G	上		
	燕旋蹴		↓K+G	下		
	燕舞连脚		→K+G	中中		
新技	燕青騰空摆脚		→→K+G	中中		
	燕阵旋风脚		←K+G	上		
	飞燕鹰蹴		↑K+G	中		
	翻身扫脚		↙K+G	下		
	燕蹴背转脚		↗K+G	中		
	燕蹴背转连脚		↗K+G←K	中		
新技	侧进旋风牙	⇩方向避け中	P+K+G	中		
新技	侧进旋风牙	⇧方向避け中	P+K+G	中		
新技	迷ショウ歩		←P+K+G	特殊行动		



新技	迷ショウ歩流水掌打	迷ショウ歩中	P	中中		仆腿へ
新技	迷ショウ歩激流掌打	迷ショウ歩中	PP	中中中中		仆腿へ
新技	迷ショウ歩激流破	迷ショウ歩中	PPP	中		
新技	迷歩前扫腿	迷ショウ歩中	K	下		
新技	迷ショウ芸燕旋脚	迷ショウ歩中	K+G	中		
新技	迷ショウ芸燕子连掌	迷ショウ歩中	K+GP	中		
新技	迷ショウ芸燕子连掌扫脚	迷ショウ歩中	K+GPK	下		
投げ						
	转身搜倒		P+G	投げ		上段投げ
	背身挑掌		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	背身挑掌		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	春燕掛塔		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	雷震入林		→P+G	投げ		上段投げ
	雷震入林		→P+G	投げ	壁が背后	壁投げ
	空烈天凤		↓→P+G	投げ		上段投げ
	倒身阴掌		→→P+G	投げ		上段投げ
	天地头落		→←P+G	投げ		上段投げ
	天地头落		→←P+G	投げ	壁が前	壁投げ
	掣燕掛塔		←↓P+G	投げ		上段投げ
	旋风燕阵		←→P+G	投げ		上段投げ
	飞燕翻跨		↘P+G	投げ		上段投げ
	燕风轮翔		→P+K+G	投げ		下段投げ



返し技						
新技	云手・双掌破		⇨P+K	返し技	上右P ′	返し技
新技	云手・双掌破		⇨P+K	返し技	上左P	返し技
新技	旋风摆脚		⇨P+K	返し技	上右K	返し技
新技	旋风摆脚		⇨P+K	返し技	上左K	返し技
	燕旋摆柳		⇦P+K,⇙P+K	返し技	上中P	返し技
	螺旋按掌		⇦P+K,⇙P+K	返し技	右上中K	返し技
	螺旋按掌		⇦P+K,⇙P+K	返し技	左上中K	返し技
	翻身螺旋按蹴		P+G （敵⇦P+K）	返し技	初めが右上中K、パイvsパイ限定	返し技
新技	云手・双云破		⇘P+K	返し技	中右P	返し技
新技	云手・双掌破		⇘P+K	返し技	中左P	返し技
新技	奔牛献角		⇘P+K	返し技	中右K	返し技
新技	流水壁拳		⇘P+K	返し技	中左K	返し技
新技	双推山门		⇘P+K	返し技	中右肘	返し技
新技	落燕掛塔		⇘P+K	返し技	中左肘	返し技
新技	提膝扫脚		⇘P+K	返し技	中右膝	返し技
新技	操膝倒落		⇘P+K	返し技	中左膝	返し技
	飞燕摆柳		⇙P+K	返し技	右肘	返し技
	飞燕摆柳		⇙P+K	返し技	左肘	返し技
	架脚旋转		⇙P+K	返し技	左右中K	返し技
	膝转倒海		⇙P+K	返し技	右膝	返し技
	膝转倒海		⇙P+K	返し技	左膝	返し技
ジャンプ攻撃						
	騰空双掌		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	騰弹圈捶		P	中	空中	ジャンプ攻击
	飞刺腿		K	中	上升中	ジャンプ攻击



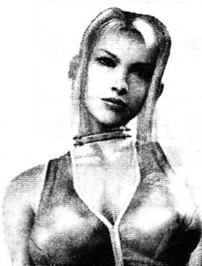
	側蹴腿		K	中	空中	ジャンプ攻击
	側蹴腿		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻撃						
	雷阴掌打		↘P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	燕蹴雷击		↑P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
背後攻撃						
	前蹴后转脚		K+G	中	敌背后	背后攻击、春燕掛塔後
	背崩捶		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がるものに繋がる
	背冲腿		K	上	敌背后	背后攻击、Kから繋がるものに繋がる
	背下崩捶		↓P	下	敌背后	背后攻击、↘Pから繋がるものに繋がる
	座架旋腿		↓K	下	敌背后	背后攻击
	前蹴后转脚		↖K	中	敌背后	背后攻击、先行入力
壁際での攻撃						
新技	壁掛背蹴		→P+K+G	中		壁技、壁が前
新技	壁掛背転		↗P+K+G	特殊行动		壁技、壁が前
起き上がり攻撃						
	背旋腿	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	うつ伏せ头(横転)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击

	前旋腿	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	前旋腿	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	后蹴腿	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	地扫旋腿	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	后扫旋腿	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	前扫旋腿	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击



连续技

上步冲掌	高蹴下捶旋风脚		←P	KPK	
上步冲掌	燕风轮翔		←P	→P+K+G	
掣燕挂塔	高端脚	飞燕弹腿	←↓P+G	→→K	→→PK



SARAH

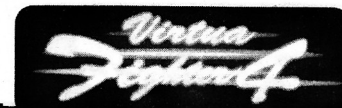
新技	技名	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击						
	ストレートリード		P	上	敌近く	
	ストレートリード		P	上		
	ストレートリード		➡P	上		踏み込む
	ストレートリード		⬅P	上		
	ジャブ、ストレート		PP	上		
	フラッシュピストンパンチ（A）		PPP	上		
	フラッシュピストンパンチ（B）		PP⇦P	上		
	フラッシュピストンパンチ（C）		PP⇧P	上		
	コンボライジングニー		PPPK	中		
	コンボサマーソルトキック		PP⬁or⇦PK	中		
	コンボライジングキック		PPP⇧K	中		
	ダブルパンチスナップキック		PPK	上		
	パンチハイキック		PK	上		
	パンチサイドキック		P⇩K	中		
	スクアトストレート		⇩P	特殊下		
	スクアトストレート		⬇P	特殊下		
	ライジングエルボー		⇨P	中		
	ダブルジョイントバット		⇨PK	中		
	エルボーサイドチヨップ		⇨P⬂P	上		
	スナップサイドチヨップ		⬂P	上		
新技	セットアップコンビネーション		⬂PK	上		フラミンゴへ
	ムーンサルト		⬀P	特殊行动		移动技
	バーティカルフックキック		K	上		
	バーティカルフックキック		➡K	上		
	ハイキックストレート		KP	上		
	ダブルスラストキック		KK	上		
	ジャックナイフキック		⇩K	中		

	ジャックナイフ サイドキック		⇩KK	中		
	ニーキック		⇨K	中		
	ダブルステップニー		⇨K↘K	中		
	ダッシュニー		⇨⇨K	中		
新技	スイッチキック		⇦K	中		フラミンゴへ
	フルスピンヒールキック		⇧or ↗K	中		
	ヒールキックムーンサルト		⇧or ↗KP	特殊行动		移动技
	ミドルキック		↘K	中		
	イリュージョンキック		↘KK	中		
	ミラージュキック		↘KKK	中		
	イリュージョン ジャックナイフ		↘KK⇨K	中		
	イリュージョン ローキック		↘KK⇦K	下		
	ドラゴン スマッシュキャノン		↙K	中		
	サマーソルトキック		↖K	中		
	ローキック		⬇K	下		
	ダブルローキック		⬇KK	下		
	ライジングニー		⬇⇨K	中		
	ライジングニーダブル		⬇⇨KK	中		
	ライジングニーコンボ		⬇⇨K·K	中		着地直后
新技	ハイドサイドキック		P+K	中		フラミンゴへ
	トーキック		⇩P+K	中		
	トーキックジャックナイフ		⇩P+KK	中		
新技	ダブルライズキック		⇦P+K	中中		フラミンゴへ
	スピンキック		K+G	中		
新技	クラッシュトルネード	立ち途中	K+G	中		ため可
	ランニングニー	走り中	K+G	中		
	レッグスライサー		⇩K+G	下		
	ステップラウンドキック		⇨K+G	中		
	スピンエッジキック		⇦K+G	中		
	ラウンドキック		⇧K+G	中		
	ロースピンキック		↘K+G	下		
	サイドフックキック		↙K+G	中		
	トルネードキック		↗K+G	上		
	スピンヒールソード		↖K+G	中		
新技	ライトサイドキック	⇩方向避け中	P+K+G	中		
新技	レフトサイドキック	⇧方向避け中	P+K+G	中		
新技	バックロールエスケープ	フラミンゴ中	⇦	特殊行动		
新技	ステップインメナス	フラミンゴ中	⇨	特殊行动		フラミンゴへ
新技	カットインパンチ	フラミンゴ中	P	上		Pから繋がる技に繋がる
新技	カットインチョップ	フラミンゴ中	↘P	上		↘Pから繋がる技に繋がる
新技	ムーンサルト	フラミンゴ中	↗P	特殊行动		フラミンゴへ
新技	ライトハイキック	フラミンゴ中	K	上		フラミンゴへ



新技	ラウンドトリップキック	フラミンゴ中	KK	上		フラミンゴへ
新技	サイドキック コンビネーション	フラミンゴ中	KKK	中		フラミンゴへ
新技	キャノン コンビネーション	フラミンゴ中	KKK+G	中		フラミンゴへ
新技	ローカット コンビネーション	フラミンゴ中	KK↓K	下		フラミンゴへ
新技	クラッシュロー	フラミンゴ中	↓K	下		フラミンゴへ
新技	ハンドホールド ネックカット	フラミンゴ中	↓KP+G	投げ	フラミンゴ中↓Kヒット时	打击投げ
新技	ガードクラッシュソード	フラミンゴ中	→K	中		フラミンゴへ
新技	カットインミドル	フラミンゴ中	↘K	中		フラミンゴへ
新B変	サマーソルトキック	フラミンゴ中	↑K	中		
新技	フエイク	フラミンゴ中	P+K	捌き技	下P	捌き技、フラミンゴへ
新技	サイドネックカットソード	フラミンゴ中	↓P+K	中		フラミンゴへ
新技	サイドネックカットソード	フラミンゴ中	↑P+K	中		フラミンゴへ
新技	ヒールソード	フラミンゴ中	K+G	中		
新B	ヒールソードスラッシュ	フラミンゴ中	→K+G			
新技	ネックカットスラッシュ	フラミンゴ中	K+G→P+G	投げ	フラミンゴ中K+Gヒット时	打击投げ
新技	ロースピンキック	フラミンゴ中	↓K+G	下		フラミンゴへ
投げ						
	フロントスープレックス		P+G	投げ		上段投げ
	シエルブレイクエルボー		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	シエルブレイクエルボー		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	バックドロップ		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	ネックブリーカードロップ		→→P+G	投げ		上段投げ
新技	フオーリンエンジエル スロー		→↙P+G	投げ		上段投げ
	ライトニング ニースマッシュ		←P+G	投げ		上段投げ
	レッグホールドスロー		←→P+G	投げ		上段投げ
	ローリング フエイスクラッシュ		↗P+G	投げ		上段キャッチ投げ
	ライトニング ニースマッシュ		←P+G	投げ	壁が前	壁投げ
新技	レッグフックスロー	フラミンゴ中	P+G	投げ		上段キャッチ投げ
	バックドロップ		P+K+G	しゃがみ投げ	敌后ろ向きしゃがみ	下段投げ
ジャンプ攻击						
	エルボー		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	ステップストレート		P	中	空中	ジャンプ攻击
	ステップフックキック		K	中	空中	ジャンプ攻击

	ステップヒールキック		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击						
	サッカーボールキック		⇘K	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	ジャンピングニースタンプ		⇧P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
背后攻击						
	ターンナックル		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	ターンローストレート		⇩P	下	敌背后	背后攻击
	ターンキック		K	上	敌背后	背后攻击
	ターンロースピンキック		⇩K	下	敌背后	背后攻击
	ターンロースピンキック		⬇K	下	敌背后	背后攻击
	ドラゴンキック		⇨K	上	敌背后	背后攻击
	ターンライジングキック		⇘K	中	敌背后	背后攻击
振り向き攻击						
	バックナックルターン		⇦⇦P	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	バックスピンキックターン		⇦⇦K	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	スピンターンキック		⬇⇦K	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	ダブルスピンキック		⬇⇦KK	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
壁际での攻击						
新技	リアクトラウンドキック		⇨P+K+G	中		壁技、壁が前
新技	ウオールバックロール		⇗P+K+G	特殊行动		壁技、壁が前
起き上がり攻击						
	ライジングバックキック（その场）	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（その场）	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（横转）	うつ伏せ足（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（前转）	うつ伏せ足（前转）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（横转）	うつ伏せ头（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（后转）	うつ伏せ（后转）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（横转）	仰向け足（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（后转）	仰向け足（后转）	KKK	中		起き上がり攻击



	スプリングキック（その场）	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（その场）	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（横转）	仰向け头（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（前转）	仰向け头（前转）	KKK	中		起き上がり攻击
	スライドロースピンキック（その场）	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	うつ伏せ足（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（前转）	うつ伏せ足（前转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	うつ伏せ头（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（后转）	うつ伏せ（后转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	仰向け足（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（后转）	仰向け足（后转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	スプリングキック（その场）	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	仰向け头（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（前转）	仰向け头（前转）	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

ニーキック　ストレートリード　ドラゴンスマッシュキャノン　スイッチキック　→K　P　↙K　←K

ドラゴンスマッシュキャノン　セットアップコンビネーション　ストレートリード　ドラゴンスマッシュキャノン　↙K　PK　↘P　↙K

ドラゴンスマッシュキャノン　セットアップコンビネーション　カットインチョップ　ダブルパンチスナップキック　↙K　↘PK　↘P　PPK

ガードクラッシュソード　ダッシュ　セットアップコンビネーション

立ち上がり中K　→→　↘PK

ガードクラッシュソード　ダッシュ　サマーソルトキック

立ち上がり中K　→→　↖K＋G

トーキックジャックナイフ　ストレートリード　スクァトストレート　サマーソルトキック

↓P＋K　P　↓P　↖K



VANESSA

新技	技名	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击、特殊行动						
	ジャブ		P	上		
	ワンツー		PP	上		
	ワンツーロー		PPK	上		
	シャドーコンビネーション		PPP	中		
	シャドーコンボハイキック		PPPK	上		
	フエイントボディ		P↘P	中		
	クラッシュジョー	立ち途中	P	中		
	レッグガードクラッシュ		⇩P	特殊下		
	レッグガードクラッシュ		⬇P	特殊下		
	バックナックル		⇨P	中		
	バックナックルハイ		⇨PK	上		
	バックナックルストリーム		⇨PKK	中		
	バックナックルトーキック		⇨P↘K	中		
	バックナックルトー→フロントスリーパー		⇨P↘K⇨P+G	投げ	⇨P↘Kカウンターヒット时	打击投げ
	ダッキングボディブロー		⇨⇨P	中		
	ダッキングボディスマッシュ		⇨⇨PP	中		
	ヘビィインパクト		⇦P	中		
	カットアッパー		↘P	上		
	イントルードコンボ		↘PP	中		
	ディフエンシブエルボー		↙P	中		
	フロントキック		K	中		
	スイッチレフトスライサー		K⇧K	上		
	スイッチライトスライサー		K⇩K	上		
	ハーフムーンキック	立ち途中	K	中		
新技	ストッピングハイキック	ムエタイスタイル中	KK			
新技	ストッピングハイコンボ	ムエタイスタイル中	KKP			
新技	スマッシュアウト	ムエタイスタイル中	KKPP			
新技	ストンピングニーボマー2	ムエタイスタイル中	KKPK			



	ストッピングロー		⇩Ⓚ	下		
	ストッピングローコンボ		⇩ⓀⓅ	上		
	ストッピングロースマッシュ		⇩ⓀⓅⓅ	上		
	シットダウンローキック		⇩Ⓚ	下		
	カットインニーキック		⇨Ⓚ	中		
	カットインニーキック→フロントスリーパー		⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	⇨Ⓚカウンターヒット时	打击投げ
	シャドースライサー		⇨⇨Ⓚ	中		
	カウンターストライク		⇦Ⓚ	中		
	パーリングハイキック		⇦⇨Ⓚ	上		
	パーリングコンビネーション		⇦⇨ⓀⓅ	上		
	ライトアングルトーキック		⇧Ⓚ	中		
	ボーンクラッシュミドル		⬂Ⓚ	中		ため可
	ヘビィフック		Ⓟ+Ⓚ	中		
	ヘビィーフックコンボ		Ⓟ+ⓀⓅ	上		
	ボマーストライク		⇩Ⓟ+Ⓚ	中		
	ライトニングランサー→テイクダウン		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	投げ		
	パスガードナックル		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	投げコンボ	⇨⇨Ⓟ+Ⓚヒット时	打击投げ
	ライトニングスマッシュ		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中		
	ライトニングコンビネーション		⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中		
	カットイン		⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	特殊行动		
	ハイアングルフィストドロップ		⬂Ⓟ+Ⓚ	中		
	ガードクラッシュトルネード		Ⓚ+Ⓖ	上		
	ロースピンスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下		
	ヒールキック		⇨Ⓚ+Ⓖ	中		
	レッグカットロー		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	下		
	レッグカットロー→テイクダウン		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	⇨⇨Ⓚ+Ⓖヒット时	打击投げ
	スイッチバックミドル		⇦Ⓚ+Ⓖ	中		振り向き状态へ
	バックチャージキック		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中		ため可
	ステップアウト		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(Ⓚ押したままⒼ)	特殊行动	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)中	
	ステップイン		⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	特殊行动	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)ヒット直前	

	レッグボマー		↙K+G	中		
	ストマッククラッシュ		↘K+G	中		
	ストマッククラッシュ →フロントスリーパー		↘K+G→P+G	投げ	↘K+Gヒット时	打击投げ
	イントルードフック		G押したまま↑P	中		
	インターセプト ボディブロー		G押したまま↓P	中		
	グライディング スライサー		G押したまま↗P	中		
	グライディング バックナックル		G押したまま↘P	中		
	グライディングミドル		G押したまま↖K	中		
	グライディングミドル →ホールド		G押したまま ↖K→P+G	投げ	↖Kカウンターヒット时	打击投げ
	グライディングトー		G押したまま ↙K	中		
	グライディングトー →ホールド		G押したまま ↙K→P+G	投げ	↙Kカウンターヒット时	打击投げ
	セットアップ （ムエタイスタイル）		ディフエンシブスタイル中 P+K+G	特殊行动		
	セットアップ （ディフエンシブスタイル）		ムエタイスタイル中 P+K+G	特殊行动		
	フリッカージャブ	ムエタイスタイル中	P	上		
	フリッカー コンビネーション	ムエタイスタイル中	PP	上		
	フリッカー コンボストライク	ムエタイスタイル中	PPP	上		
	ディフエンシブエルボー	ムエタイスタイル中	↓P	中		
	ディフエンシブエルボー	ムエタイスタイル中	↓P（押しっぱなし）	中		
	エルボー	ムエタイスタイル中	→P	中		
	ダブルエルボー	ムエタイスタイル中	→PP	中		
	エルボーストーム	ムエタイスタイル中	→PPK	中		
	ヘビィストレート	ムエタイスタイル中	←→P	中		
	ボディストレート	ムエタイスタイル中	←→PP	中		
	チョッピングライト	ムエタイスタイル中	←→PPP	中		
	アサルト コンビネーション	ムエタイスタイル中	←→PPPK	中		
	アッパーカット	ムエタイスタイル中	↘P	中		
	アッパーヒールソード	ムエタイスタイル中	↘PK	中		
	ストッピングニー	ムエタイスタイル中	K	中		



	ハーフムーンキック	ムエタイスタイル、立ち途中	K	中		
	ストッピングロー	ムエタイスタイル中	↓K	下		
	ストッピングローコンボ	ムエタイスタイル中	↓KP	上		
	ストッピングロースマッシュ	ムエタイスタイル中	↓KPP	上		
	ストンピングローニーボマー	ムエタイスタイル中	↓KPK	中		
	ローキック	ムエタイスタイル中	↓K	下		
	ニーキック	ムエタイスタイル中	→K	中		
	ダブルニーキック	ムエタイスタイル中	→KK	中		
	ニーキックコンビネーション	ムエタイスタイル中	→KKP	中		
	ステップインニー	ムエタイスタイル中	→→K	中		
	ステップインニーハイキック	ムエタイスタイル中	→→KK	上		
	ステップインニーローキック	ムエタイスタイル中	→→K↓K	下		
	ステップインニーコンビネーション	ムエタイスタイル中	→→K↓KK	上		
	ローキック	ムエタイスタイル中	↙K	下		
	ショートジャンプミドル	ムエタイスタイル中	↘K	中		
	ヘビーフック	ムエタイスタイル中	P+K	中		
	ヘビーフックナックル	ムエタイスタイル中	P+KP	上		
	ヘビーフックコンビネーション	ムエタイスタイル中	P+KPK	中		
	ライトニングエルボー	ムエタイスタイル中	→P+K	上		
	ステップインバックナックル	ムエタイスタイル中	→→P+K	中		
	ヘビーフックコンビネーション	ムエタイスタイル中	→→P+KP	中		
	ヘビーフックトルネード	ムエタイスタイル中	→→P+KPP	中		
	ハイアングルフィストドロップ	ムエタイスタイル中	↘P+K	中		
	ガードクラッシュトルネード	ムエタイスタイル中	K+G	上		
	ロースピンスライサー	ムエタイスタイル中	↓K+G	下		
	ヒールキック	ムエタイスタイル中	→K+G	中		
	ネックスライサー	ムエタイスタイル中	→→K+G	上		
	スイッチバックミドル	ムエタイスタイル中	←K+G	中		振り向き状態へ
	バックチャージキック	ムエタイスタイル中	←←K+G	中	ため可	

	ステップアウト	ムエタイスタイル中	←←K+G (K押したままG)	特殊行动	←←K+G(ため)中	
	ステップイン	ムエタイスタイル中	←←K+GG	特殊行动	←←K+G, ←←K+G(ため)ヒット直前	
	レッグボマー	ムエタイスタイル中	↙K+G	中		
	イントルードフック	ムエタイスタイル中	G押したまま↑P	中		
	インターセプトボディ	ムエタイスタイル中	G押したまま↓P	中		
投げ						
	キャニオンダイブ	ディフエンシブスタイルのみ	P+G	投げ		上段投げ
	テイクダウンブロー		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	ヘッドディバイダー		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	ロッククラッシュスロー		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	リプレイススロー	ディフエンシブスタイルのみ	↙P+G	投げ		上段投げ
	アームクラッシュスロー	ディフエンシブスタイルのみ	↘↘P+G	投げ		上段投げ
	アミーコンビネーション	ディフエンシブスタイルのみ	←↙↓↘→P+G	投げ		上段投げ
	エルボーラッシュ	ディフエンシブスタイルのみ	→P+G	投げ		上段投げ
	ヘルズゲート	ディフエンシブスタイルのみ	→↓P+G	投げ		上段投げ
	ウオールキス	ディフエンシブスタイルのみ	→→P+G	投げ	壁が前	壁投げ、壁际限定
	ストマッククラッシャー	ディフエンシブスタイルのみ	→→P+G←P+G	投げ	投げコンボ	投げコンボ
	ジャッジメント　ギルティ	ディフエンシブスタイルのみ	→→P+G→P+G	投げ	投げコンボ	投げコンボ
	リブクラッシュボディ		↓P+K+G	キャッチ投げ		下段キャッチ投げ
	リブクラッシュニー		↘P+K+G	キャッチ投げ		下段キャッチ投げ
	エルボースラッシュ	ムエタイスタイル中	P+G	投げ		上段投げ
	トリプルヘビイスマッシュ	ムエタイスタイル中	→P+G	投げ		上段投げ
	ダブルニーストライク	ムエタイスタイル中	↘P+G	投げ		上段投げ
	ボディブローラッシュ	ムエタイスタイル中	↓P+K+G	投げ		下段投げ
	リブクラッシュニー	ムエタイスタイル中	↘P+K+G	投げ		下段投げ
返し技						
	ライトハンドホールド	通常构え中		返し技	上中右P	返し技

	レフトハンドホールド	通常构え中		返し技	上中左P	返し技
	ホールドハイキック	Rハンドホールド中	K	返しコンボ		返しコンボ
	ホールドローキック	Rハンドホールド中	↓K	返しコンボ		返しコンボ
	ライトアームブレイカー	Rハンドホールド中	P+G	返しコンボ		返しコンボ
	ホールドトーキック	Lハンドホールド中	K	返しコンボ		返しコンボ
	ホールドシンキック	Lハンドホールド中	↓K	返しコンボ		返しコンボ
	アレストホールドニー	Lハンドホールド中	P+G	返しコンボ		返しコンボ
	プリズンアームロック	ディフエンシブスタイルのみ	←P+K, ↙P+K	返し技	上中P	返し技
	レッグホールドスロー	ディフエンシブスタイルのみ	←P+K, ↙P+K	返し技	右上中K	返し技
	レッグキャッチスロー	ディフエンシブスタイルのみ	←P+K, ↙P+K	返し技	左上中K	返し技
	レッグホールドスマッシュ	ディフエンシブスタイルのみ	↙P+K	返し技	中K	返し技
ダウン攻击						
	サッカーボールキック	ディフエンシブスタイルのみ	↘K	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	ローリングレッグドロップ	ディフエンシブスタイルのみ	↑P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	ブライアンツニースタンプ	ムエタイスタイル中	↑P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
背后攻击						
	バックスラッシュ		P	上	敌背后	背后攻击
	ターンストレート		↓P	上	敌背后	背后攻击
	ハーフムーンターンキック		K	上	敌背后	背后攻击
	ストッピングファールキック		↓K	中	敌背后	背后攻击
	フエイスクラッシュエルボー		P+K	上	敌背后	背后攻击
	ターンロースピンスライサー		K+G	下	敌背后	背后攻击
	バックスラッシュ	ムエタイスタイル中	P	上	敌背后	背后攻击
	ターンストレート	ムエタイスタイル中	↓P	上	敌背后	背后攻击
	ハーフムーンターンキック	ムエタイスタイル中	K	上	敌背后	背后攻击
	ストッピングファールキック	ムエタイスタイル中	↓K	中	敌背后	背后攻击
	フエイスクラッシュエルボー	ムエタイスタイル中	P+K	上	敌背后	背后攻击
	ターンロースピンスライサー	ムエタイスタイル中	K+G	下	敌背后	背后攻击
ジャンプ攻击						
	ダブルナックル	ディフエンシブスタイルのみ	P	中	上升中	ジャンプ攻击



	エルボー	ムエタイスタイル中	P	中	上升中	ジャンプ攻击
	ステップストレート		P	中	空中	ジャンプ攻击
	ステップフックキック		K	中	空中	ジャンプ攻击
	ステップヒールキック		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
壁际での攻击						
新技	リアクトラウンドキック		⇨P+K+G	中		壁技、壁が前
新技	ウオールバックロール		⇗P+K+G	特殊行动		壁技、壁が前
起き上がり攻击						
	ライジングバックキック（その场）	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（その场）	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（横转）	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（前转）	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（横转）	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（后转）	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（その场）	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（横转）	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヴァーティカルスピンキック（后转）	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（その场）	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（その场）	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（横转）	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ライジングバックキック（前转）	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スライドロースピンキック（その场）	うつ伏せ足	⇩KKK	下		起き上がり攻击



	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	うつ伏せ足（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（前转）	うつ伏せ足（前转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	うつ伏せ头（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（后转）	うつ伏せ（后转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	仰向け足（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（后转）	仰向け足（后转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（その场）	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（横转）	仰向け头（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロースピンキック（前转）	仰向け头（前转）	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

レッグボマ　**シャド　コンボハイキック**
K＋G　ＰＰＰＫ

ライトニングエルボ　**エルボ　スト　ム**
→Ｐ＋Ｋ　→ＰＰＫ

ライトニングエルボ　**ライトニングエルボ**　**ストッピングロ**　**ストッピングロ　ニ　ボマ**
→Ｐ＋Ｋ　→Ｐ＋Ｋ　↓Ｋ　↓ＫＰＫ

ライトニングエルボ　**ダブルエルボ**　**ストッピングロ　ニ　ボマ**
→Ｐ＋Ｋ　→ＰＰ　↓ＫＰＫ

フェイントボディ　**リブクラッシュニ**
ＰＰ　Ｐ＋Ｋ＋Ｇ

レッグボマ　**ライトニングエルボ**　**ストッピングロ**　**ストッピングロ　ニ　ボマ**
Ｋ＋Ｇ　→Ｐ＋Ｋ　↓Ｋ　↓ＫＰＫ

レッグボマ　**ライトニングエルボ**　**壁　ライトニングエルボ**　**ライトニングエルボ**
Ｋ＋Ｇ　→Ｐ＋Ｋ　→Ｐ＋Ｋ　→Ｐ＋Ｋ

インタ　セプトボディブロ　**バックナックルト　キック**
Ｇ押したまま↓Ｐ　→ＰＫ

インタ　セプトボディブロ　**リブクラッシュボディ**
Ｇ押したまま↓Ｐ　↓Ｐ＋Ｋ＋Ｇ





梅小路 葵

新技	技名	読み方	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击、特殊行动							
	打突	だとつ		P	上	敌近く	
	打突	だとつ		P	上		
	打突	だとつ		➡P	上		踏み込む
	打突	だとつ		⬅P	上		
	二连突	にれんとつ		PP	上		
	二连突横肘	にれんとつおうちゅう		PPP	上		
	连突小太刀	れんとつこだち		PPPK	中		
	连突小太刀 ～天地阴阳	れんとつこだち ～てんちいんよう		PPPKP+K+G	特殊行动		天地阴阳へ
	连突草薙	れんとつくさなぎ		PPP⇩K	下		寸止め可
	连突草薙 ～天地阴阳	れんとつくさなぎ ～てんちいんよう		PPP⇩KP+K+G	特殊行动		天地阴阳へ
	二连突横打	にれとつおうだ		PP⇨P	中		寸止め可
	连突绢车	れんとつきぬぐるま		PP⇨PP	中		寸止め可
	二连突钉脚	にれんとつくぎきゃく		PPK	上		
	掌蹴り重ね	しょうげりがさね		PK	上		
	下段掌打	げだんしょうだ		⇩P	特殊下		
	下段掌打	げだんしょうだ		⬇P	特殊下		
	中段肘当	ちゅうだんひじあて		⇨P	中		
	旋桜	つむじさくら		⇨PP	中		寸止め可
	衣车	はぐるま		⇨⇨P	中		寸止め可
新技	上段の当て	じょうだんのあて		⇨⇦P	上		
新技	扇払い	おうぎばらい		⇦P	上		
新技	重ね当て	かさねあて		⇦⇨P	中中		
新技	天开	てんかい		⇦⇨PP+G	投げ	⇦⇨Pヒット时	打击投げ
	両止	りょうし		⇦⇘P	中		
	袖伸剣	そでしんけん		⇘P	中		寸止め可
	袖伸剣 ～天地阴阳	そでしんけん ～てんちいんよう		⇘PP+K+G	特殊行动		
	无双破	むそうは		⬇⇘P	中		
新技	袖车	そでぐるま		⬇⇘P⇦P+G	投げ	⬇⇘Pカウンターヒット时	打击投げ
新技	胫砕き	すねくだき		⇙P	下		
	上蹴り	うえげり		K	上		
	上蹴り	うえげり		➡K	上		
	锁鎌	くさりがま		KK	上		
	雷刃破	らいじんは		⇨K	中		
	雷刃破 ～天地阴阳	らいじんは ～てんちいんよう		⇨KP+K+G	特殊行动		天地阴阳へ
	云蹴り	くもげり		⇨KK	上		
	下段蹴り当	げだんけりあて		⇩K	下		
	中踵蹴り	なかかかとげり		⇘K	中		
	踵切り	かかとぎり		⇙K	下		
	平手	ひらて		P+K	上		
	平手1	ひらて		P+KP	上		
	平手2	ひらて		P+KPP	上		
	横打	おうだ		⇨P+K	中		
	横周肘当て	おうしゅうひじあて		⇨P+KP	中		寸止め可
	浮桜	ふざくら		⇨⇨P+K	中		
	上势柳扇掌	じょうせい りゅうせんしょう		⇦⇦P+K	上		寸止め可



新技	双掌打	そうしょうだ		⇦⇨P+K	中		
	凤凰手	ほうおうしゅ		↘P+K	中		
	草薙	くさなぎ		⇩K+G	下		寸止め可
	草薙 ～天地阴阳	くさなぎ ～てんちいんよう		⇩K+GP+K+G	特殊行动		天地阴阳へ
新技	上段蹴り当て	じょうだんけりあて		⇨K+G	上		
新技	水月突	すいげつとつ		⇨K+GP	中		
新技	拝み蹴り	おがみげり		⇦K+G	下		振り向き状态へ
	空势瓦奕蹴り	くうせいがとつげり		⇧K+G	中		
新技	身躱肘当て	みかわしひじあて	⇩方向避け中	P+K+G	中		
新技	身躱肘当て	みかわしひじあて	⇧方向避け中	P+K+G	中		
新技	天地阴阳	てんちいんよう		⇦P+K+G	特殊行动		上中いなし、P+K+G押したままで构え维持
新技	流水	りゅうすい	天地阴阳中	⇩	特殊行动		
新技	流水	りゅうすい	天地阴阳中	⇧	特殊行动		
投げ							
	小当	こあて		P+G	投げ		上段投げ
	绫手取り	あやてとり		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	绫手取り	あやてとり		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	杉倒	すぎたおし		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	合気投げ	あいきなげ		⬇⇨P+G	投げ		上段投げ
新技	送り手回し	おくりてまわし		⇨⇨P+G	投げ		上段投げ
	六段帯取	ろくだんおびとり		⇦P+G	投げ		上段投げ
	木の叶落とし	このはおとし		↘P+G	投げ		上段投げ
	半月巴	はんげつは		↙P+G	投げ		上段投げ
	半月巴	はんげつは		↙P+G	投げ	壁が背后	壁投げ
	蝶络み	ちょうがらみ		⇨↘⇩↙⇦P+G	投げ		投げコンボ
	肋络み	わきがらみ		⇦↙⇩↘⇨P+G	投げ		投げコンボ
	弓身固め	ゆみがため		⇨⇩or ⇦⇩P+G	投げ	肋络みor蝶络み后	投げコンボ
	纟巻き	いとまき		⇨⇧or ⇦⇧P+G	投げ	肋络みor蝶络み后	投げコンボ
	海老折り	えびおり		⇩⇧P+G	投げ	弓身固め后	投げコンボ
	棹引き	かいびき		⇧⇩P+G	投げ	弓身固め后	投げコンボ
新B变	大木倒＜ 大木碎	たいぼくたおし＜たいぼくくだき		⇧⇦⇩⇨P+G＜⇦↙⇩↘⇨P+G	投げ		投げコンボ
	手极め倒身	てきめとうしん		⇩P+K+G	投げ		下段投げ
	真之位	しんのくらい		↙P+K+G	投げ		下段投げ
返し技							
	转身入身	てんしんにゅうしん		⇦P+K, ↙P+K	返し技	右上中P	返し技
	涡捻り	うずねり		⇦P+K, ↙P+K	返し技	左上中P	返し技
	枝割き	えださき		⇦P+K, ↙P+K	返し技	右上中K	返し技
	楔落とし	くさびおとし		⇦P+K, ↙P+K	返し技	左上中K	返し技
	小波	こなみ		⇦P+K, ↙P+K	返し技	左上中回し蹴り	返し技
	小波	こなみ		⇦P+K, ↙P+K	返し技	右上中回し蹴り	返し技
	里小手返し	うらこてがえし		⇦P+K, ↙P+K	返し技	敌背后、左右上中P	返し技
	里扇流	うらせんりゅう		⇦P+K, ↙P+K	返し技	敌背后、左右上中K	返し技
	龙の颚门	りゅうのあぎと		↙P+K	返し技	右肘	返し技
	茑かずら	つたかずら		↙P+K	返し技	右中K	返し技
	扇裂き	おうぎざき		↙P+K	返し技	左中K	返し技
	落ち叶舞	おちばまい		↙P+K	返し技	左膝	返し技
	风车轮	ふうしゃりん		↙P+K	返し技	右膝	返し技
	龙の颚门	りゅうのあぎと		↙P+K	返し技	左肘	返し技
	大涡	おおうず		↖P+K	返し技	右サマー	返し技
	大涡	おおうず		↖P+K	返し技	左サマー	返し技
	小波	こなみ		⇩P+K	返し技	左下回し蹴り	返し技
	小波	こなみ		⇩P+K	返し技	右下回し蹴り	返し技
	扇流	せんりゅう		⇩P+K	返し技	右下P	返し技
	扇流	せんりゅう		⇩P+K	返し技	左下P	返し技
	枫落とし	かえでおとし		⇩P+K	返し技	右下K	返し技
	枫落とし	かえでおとし		⇩P+K	返し技	左下K	返し技

	护り蓑	まもりみの	仰向け 头侧 ダウン中	P+K	返し技	Pダウン攻击	返し技
	护り蓑	まもりみの	仰向け头侧ダウン中	P+K	返し技	Kダウン攻击	返し技
	铗送り	はさみおくり	仰向け足侧ダウン中	P+K	返し技	Pダウン攻击	返し技
	铗送り	はさみおくり	仰向け足侧ダウン中	P+K	返し技	Kダウン攻击	返し技
	流制手	りゅうせいしゅ	天地阴阳中		いなし技	右上中P肘	いなし技
	流制手	りゅうせいしゅ	天地阴阳中		いなし技	左上中P肘	いなし技
	羽胧	はおぼろ	天地阴阳中		いなし技	右上中K	いなし技
	羽胧	はおぼろ	天地阴阳中		いなし技	左上中K	いなし技
	半月车	はんげつぐるま	天地阴阳中		いなし技	右中K	いなし技
	半月车	はんげつぐるま	天地阴阳中		いなし技	左中K	いなし技
	半月车	はんげつぐるま	天地阴阳中		いなし技	右膝	いなし技
	半月车	はんげつぐるま	天地阴阳中		いなし技	左膝	いなし技
ジャンプ攻击							
	飞び手刀	とびしゅとう		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	飞び手刀	とびしゅとう		P	中	空中	ジャンプ攻击
	飞び前蹴り	とびまえげり		K	中	上升中	ジャンプ攻击
	飞び踵蹴り	とびかかとげり		K	中	空中	ジャンプ攻击
	飞び踵蹴り	とびかかとげり		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击							
	縦手刀	たてしゅとう		↘P	ダウン攻击		ダウン攻击
	空势驹手刀	くうせいこましゅとう		↑P	ダウン攻击		ダウン攻击
	枝砕き	えだくだき		↘P+G	ダウン攻击	仰向け足侧ダウン中	ダウン投げ
	浮叶阵	ふようじん		↘P+G	ダウン攻击	仰向け头侧ダウン中	ダウン投げ
	云水	うんすい		↘P+G	ダウン攻击	うつ伏せ足侧ダウン中	ダウン投げ
	不动阵	ふどうじん		↘P+G	ダウン攻击	うつ伏せ头侧ダウン中	ダウン投げ
背后攻击							
	手刀回	しゅとうまわり		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	回り上蹴り	まわりうえげり		K	上	敌背后	背后攻击
	锁鎌	くさりがま		KK	中	敌背后	背后攻击
	回り臑蹴り	まわりすねげり		↘K	下	敌背后	背后攻击
	回り手刀	まわりしゅとう		↓P	中	敌背后	背后攻击
	回り下蹴り	まわりしたげり		↓K	下	敌背后	背后攻击
	回り上蹴り	まわりうえげり		⬇K	下	敌背后	背后攻击
振り向き攻击							
	涡巻手刀	うずまきしゅとう		←←P	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
起き上がり攻击							
	云割り	くもわり	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	縦割り	たてわり	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	縦割り	たてわり	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	縦割り	たてわり	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	霞切り	かすみぎり	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	霞切り	かすみぎり	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	霞切り	かすみぎり	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	霞切り	かすみぎり	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	霞切り	かすみぎり	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击



	霞切り	かすみぎり	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	霞切り	かすみぎり	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	霞切り	かすみぎり	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	縦割り	たてわり	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	縦割り	たてわり	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	縦割り	たてわり	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	縦割り	たてわり	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	水面切り	みなもぎり	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	水切り	みずぎり	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

袖伸剑[P] —— 二连突钉脚[PPK]
袖伸剑[P] —— P —— 二连突钉脚[PPK] 中量级
袖伸剑[P] —— P —— P —— 二连突钉脚[PPK] 轻量级
袖伸剑[P] —— 连突绢车[PP→PP] 中量级
袖伸剑[P] —— P —— 连突绢车[PP→PP]
袖伸剑[P] —— 连突小太刀[PPPK]
袖伸剑[P] —— P —— 连突小太刀[PPPK]
袖伸剑[P] —— 连突草剃[PPP↓K]
袖伸剑[P] —— P —— 连突草剃[PPP↓K]
袖伸剑[P] —— 袖伸剑[P] —— 草雉[↓K+G]
袖伸剑[P] —— P —— 云蹴り[→KK] 轻量级
袖伸剑[P] —— P —— P —— 云蹴り[→KK]
袖伸剑[P] —— P —— P —— P —— 云蹴り[→KK] 轻量级
袖伸剑[P] —— P —— 凤凰手[P+K] 轻量级
胫 き[P] —— 下段投げ
两止[←P] —— 连突绢车[PP→PP] 中量级
两止[←P] —— 连突小太刀[PPPK]
两止[←P] —— 连突草剃[PPP↓K]
两止[←P] —— 中段肘当[→P] —— 雷神破[→

K] —— 雷神破[→K] 中量级
两止[←P] —— ↓P —— 胫 き[P]
两止[←P] —— 两止[←P]
两止[←P] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— 草雉[↓K+G] 轻量级
两止[←P] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— ダウン投げ[P+G]
两止[←P] —— 云蹴り[→KK]
两止[←P] —— 云蹴り[→KK] —— 踵切り[K]
两止[←P] —— 云蹴り[→KK] —— 草雉[↓K+G]
两止[←P] —— 下段投げ
雷神破[→K] —— P —— 二连突钉脚[PPK]
雷神破[→K] —— 连突绢车[PP→PP] 中量级
雷神破[→K] —— P —— 连突绢车[PP→PP]
雷神破[→K] —— 连突小太刀[PPPK]
雷神破[→K] —— P —— 连突小太刀[PPPK]
雷神破[→K] —— 连突草剃[PPP↓K]
雷神破[→K] —— P —— 连突草剃[PPP↓K]
雷神破[→K] —— ↓P —— 连突草剃[PPP↓K] 轻量级
雷神破[→K] —— ↓P —— 袖伸剑[P] —— 草雉[↓K+G] 中量级
雷神破[→K] —— ↓P —— 两止[←P]
雷神破[→K] —— P —— P —— 两止[←P]
雷神破[→K] —— 锁 [KK] 轻量级
雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— 拌み蹴り[←K+G]
雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— 草雉[↓K+G]
雷神破[→K] —— P —— P —— 雷神破[→K]
雷神破[→K] —— 云蹴り[→KK]
雷神破[→K] —— P —— 云蹴り[→KK]
雷神破[→K] —— P —— 凤凰手[P+K]
雷神破[→K] —— ↓P —— 草雉[↓K+G]
雷神破[→K] —— P —— P —— 草雉[↓K+G] 轻量级
雷神破[→K] —— P —— P —— 草雉[↓K+G]
上势柳扇掌[←←P+K] —— 连突绢车[PP→PP] 中量级
上势柳扇掌[←←P+K] —— 连突小太刀[PPPK]
上势柳扇掌[←←P+K] —— 连突草剃[PPP↓K]
上势柳扇掌[←←P+K] —— 重ね当て[←→P]
上势柳扇掌[←←P+K] —— 云蹴り[→KK] —— 草雉[↓K+G]
双掌打[←→P+K] —— 连突绢车[PP→PP]
双掌打[←→P+K] —— 连突小太刀[PPPK]
双掌打[←→P+K] —— 连突草剃[PPP↓K]
双掌打[←→P+K] —— 中段肘当[→P] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] 中量级
双掌打[←→P+K] —— ↓P —— 胫 き[P]
双掌打[←→P+K] —— 两止[←P]
双掌打[←→P+K] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— 草雉[↓K+G] 轻量级
双掌打[←→P+K] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— ダウン投げ[P+G]
双掌打[←→P+K] —— 云蹴り[→KK] —— 踵切り[K]
双掌打[←→P+K] —— 云蹴り[→KK] —— 草雉[↓K+G]
双掌打[←→P+K] —— 下段投げ
水月突[→K+GP] —— 连突小太刀[PPPK]
水月突[→K+GP] —— 连突草剃[PPP↓K]
水月突[→K+GP] —— 连突绢车[PP→PP]
水月突[→K+GP] —— 中段肘当[→P] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] 中量级
水月突[→K+GP] —— ↓P —— 胫 き[P]
水月突[→K+GP] —— 两止[←P]
水月突[→K+GP] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— 草雉[↓K+G] 轻量级
水月突[→K+GP] —— 雷神破[→K] —— 雷神破[→K] —— ダウン投げ[P+G]
水月突[→K+GP] —— 云蹴り[→KK]
水月突[→K+GP] —— 云蹴り[→KK] —— 踵切り[K]
水月突[→K+GP] —— 云蹴り[→KK] —— 草雉[↓K+G]
水月突[→K+GP] —— 下段投げ
草雉[↓K+G] —— 云蹴り[→KK]
草雉[↓K+G] —— 踵切り[K]
草雉[↓K+G] —— 草雉[↓K+G]
草雉[↓K+G] —— ダウン投げ[P+G]
拌み蹴り[←K+G] —— 空势驹手刀[↑P]
拌み蹴り[←K+G] —— ↓P —— 草雉[↓K+G]
拌み蹴り[←K+G] —— 振り返り —— ダウン投げ[P+G]





瞬帝

新技	技名	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击、特殊攻击						
	缠挑击		P	上	敌近く	
	挑击		P	上		
	仰手挑击		➡P	上		
	连击		PP	上		
	叉手连环击		PPP	中		
	连击下腿	酒6以上	PP⇩K	下		Gでダウンへ
	连击后下蹴腿	酒6以上	PP⇩KK	上		Gでダウンへ
	击转旋腿		PK	上		
	伏挑击		⇩P	特殊下		
	伏挑击		⬇P	特殊下		
	挑腕撩拳		⇩⇘⇨P	中		
	挑腕栽手	酒6以上	⇩⇘⇨PP	上		
	何仙肘击		⇨P	上		
	何仙臀打		⇨PK	中		
	何仙双掌		⇨PP	中		
	何仙连环臀打		⇨PPK	上		
	何仙连环杯手		⇨PPP	中		
	何仙姑		⇨PPPK	中		
	横扫击		⇦P	上		
	月牙颚手		⇦⇨P	上		
	连载颚手		⇦⇨PP	上		
	连击颚手		⇦⇨PPP	上		
	浸步醉硬手		⇦⇘P	中		
	仰饮杯手		⇘P	中		
	仰饮仙手	酒8以上	⇘PP	上		
	仰饮连环单脚	酒8以上	⇘PPK	中		
新技	醉仙倒立		⇘PPKP+K+G	特殊行动		转倒立へ
新技	醉仙倒立		⇘PPKP+K+G	特殊行动		转倒立へ、遅めに入力
	月牙叉击		⬇⇘P	中		
	背旋肘		⇙P	特殊下		
	背旋肘回下脚		⇙PK	下		
	飞天崩击		⇗P	中		

	倒地反冲爪		↖P	中		
	后蹴腿		K	上		张果老へ
	连飞跳击		KK	上		张果老へ
	连蹴回手		KKP	上		
	连蹴背下掌		KK↓P	下		
	连蹴背下龙脚	酒16以上	KK↓PK	中		
	仰穿腿		↓K	下		
新技	侧端仙蹴		→K	中		张果老へ
	宙舞双转脚		→→K	中		
	仰身倒腿		←K	中		ダウンへ
	龙尾脚		↑K	中		
	侧端脚		↘K	中		
	后蹴下腿		↙K	下		Gでダウンへ
	后蹴连腿		↙KK	上		Gでダウンへ
	空飞双单蹴		↖K	中		ダウンへ
	旋子		↗K	中		ダウンへ
	醉仙手		P+K	中		
	醉仙手		P+KK	中		ダウンへ
新技	醉仙倒立		P+KKP+K+G	特殊行动		转倒立へ
新技	醉仙倒立		P+KKP+K+G	特殊行动		转倒立へ、遅めに入力
B变	前旋扫腿	酒1以上	↓K+G	下		
B变	连前旋扫腿	酒6以上	↓K+GK	下		
B变	连环前旋扫腿	酒7以上	↓K+GKK	下		
	转身双冲掌		→P+K	中		酒(+3)
	腾空飞天炮	酒8以上	→→P+K	中		
	宙舞身		↑P+K	特殊行动		转倒立へ
新技	击山旋肘		↘P+K	中		ため可
新技	跄踉笛旋		↙P+K	中		
新技	韩湘子		↙P+KP	中		
	单飞跳击		K+G	中		K+G押したままで张果老へ
	横双手		K+GP	中		
B变	倒脚		→K+G	中		
	旋风扫腿		⬇or ⬇↘K+G	下		
	翻身连尖脚		←K+G	中		K+G押したままで张果老へ
	龙尾脚		↑K+G	中		
	背倒连旋脚		↙K+G	上		ダウンへ
	斜侧连脚	↓方向避け中	P+K+G	中中		



	斜侧连脚	↑方向避け中	P+K+G	中中		
	后伸避		←P+K+G	特殊行动		
	后伸避拡手		←P+K+GP	上		
	向侧前避		↘P+K+G	特殊行动		
	向侧前避		↗P+K+G	特殊行动		
	向侧后避		↙P+K+G	特殊行动		
	向侧后避拡手		↙P+K+GP	上		
	向侧后避双手		↙P+K+GP+K	上		
	向侧后避		↖P+K+G	特殊行动		
	向侧后避拡手		↖P+K+GP	上		
	向侧后避双手		↖P+K+GP+K	上		
新B	左醉步		↑P+K+G	特殊行动		
新B	何仙肘击		↑P+K+GP			
新B	何仙连肘击		↑P+K+GPP			
新B	右醉步		↓P+K+G	特殊行动		
新B	何仙肘击		↓P+K+GP			
新B	何仙连肘击		↓P+K+GPP			
B变	仰饮酒		P+K+G	特殊行动		酒(+1)
新B	背仙钩手击	背向け中	P+K+G			
新B	背仙连击手	背向け中	P+K+GP			
新B	背醉连钩手	背向け中	P+K+GPP			
新B	钩手颚碎蹴击	背向け中、酒10以上	P+K+GPPP	打击投げ	背醉连钩手がヒット	
B变	座盘跌		↓P+K	特殊行动		
	宙舞落穿脚	座盘跌中	K	中		
	栽胫脚	座盘跌中	↓K	下		
	座饮酒	座盘跌中	P+K+G	特殊行动		酒(+3)
	转倒立		→↘↓↙←	特殊行动		
	倒身连脚	转倒立中	K	中		转倒立へ
	转身醉酒靠	转倒立中	P+K	中		
	双冲腿	转倒立中	K+G	中		
	横寝		←↙↓↘→	特殊行动		横寝
	涅盘旋脚	横寝中	K	中		
	涅盘蹴捶	横寝中	KP	上		
	仰身倒腿	横寝中	KPK	中		ダウンへ
	涅盘连击腿	横寝中、酒10以上	KP↓K	下		Gでダウンへ
	涅盘连击下腿	横寝中、酒10以上	KP↓KK	上		Gでダウンへ
	涅盘双扫脚	横寝中	→K	下下		横寝へ
	涅盘扫脚	横寝中	↓K	下		



新技	横寝饮酒	横寝中	P+K+G	特殊行动		酒(+3)
新技	横扫仙击	张果老中	P	上		
新技	侧端仙蹴	张果老中	K	中		
新技	前旋扫腿	张果老中	K+G	下		
新技	横寝	张果老中	⇧	特殊行动		
新技	横寝	张果老中	⇩	特殊行动		
新技	座盘跌	张果老中	⇩P+K	特殊行动		
投げ						
	醉步转身肘		P+G	投げ		上段投げ、酒(+5)
	转身倒袭里肘		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	转身倒袭里肘		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	権钟离		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ、酒(+5)
	背倒里肘	酒5以上	P+G	投げ	敌背后	上段投げ
	倒袭里肘		⇦P+G	投げ		上段投げ
	倒袭里肘		⇦P+G	投げ	壁が前	上段投げ、酒(+5)
	转身缫鶏脚	酒6以上	⇦⇘P+G	投げ		上段投げ
	转身缫胯		⇘P+G	投げ		上段投げ
	翻身双仙腿	转倒立中	P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
新技	醉仙倒蹴扫击	张果老中	P+G	投げ		上段投げ、横寝へ
ジャンプ攻击						
	倒地反冲爪		P	中	上升中	ジャンプ攻击、ダウンへ
	落步挑击		P	中	空中	ジャンプ攻击
	飞天崩击		⇗P	中	上升中	ジャンプ攻击
	栽下腿		K	中	空中	ジャンプ攻击
	地这腿		K	下	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击						
	螺旋醉肘		⇘P	ダウン攻击		ダウン攻击
	转宙落脚		⇧P	ダウン攻击		ダウン攻击
	倒地反冲爪		⇖P	ダウン攻击		ダウン攻击
	天地肘击		⇗P	ダウン攻击		ダウン攻击、ダウンへ
背后攻击						
	背反掌		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	醉仙手		P+K	中	敌背后	背后攻击



	仙端脚		P+KK	中	敌背后	背后攻击、ダウンへ
	背旋腿		K	上	敌背后	背后攻击
	背下反掌		↓P	下	敌背后	背后攻击
	低踏脚		↓K	下	敌背后	背后攻击
振り向き攻击						
	挑击背转		←←P	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	阿仙回脚		←←K	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
起き上がり攻击						
	扑虎	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	登侧端脚	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	登侧端脚	うつ伏せ足（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	登侧端脚	うつ伏せ足（前转）	KKK	中		起き上がり攻击
	回旋脚	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	回旋脚	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	回旋脚	うつ伏せ头（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	回旋脚	うつ伏せ（后转）	KKK	中		起き上がり攻击
	金绞剪	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	回旋脚	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	回旋脚	仰向け足（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	回旋脚	仰向け足（后转）	KKK	中		起き上がり攻击
	登侧端脚	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	登侧端脚	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	登侧端脚	仰向け头（横转）	KKK	中		起き上がり攻击
	登侧端脚	仰向け头（前转）	KKK	中		起き上がり攻击
	后穿旋脚	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击

	座架扫脚	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	仰穿腿	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	座架扫脚	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

龙尾脚	转身双冲掌		↑K＋G	→P＋K	
龙尾脚	仰饮连环单脚		↑K＋G	PPK	
月牙叉击	伏挑击	月牙叉击	↓→P	↓P	↓→P
挑腕　拳	月牙颚手	后蹴连腿	↓→P	←→P	KK
挑腕　拳	连蹴背下龙脚		↓　→P	KK↓PK	





新技	技名	読み方	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击、特殊行动							
	弹拳	だんけん		P	上	敌近く	
	弹拳	だんけん		P	上		
	弹拳	だんけん		←P	上		
	弹拳	だんけん		→P	上		
	烈掌	れっしょう		PP	上		
	散弹击	さんだんげき		PPP	上		
	散弹里蹴り	さんだんうらげり		PPPK	中		
	散弹风神脚	さんだんふうじんきゃく		PPP←or↖K	中		
	烈掌螺旋击	れっしょうらせんげき		PP←P	上		P押したままで叶隠流阳　十文字へ
	散弹螺旋里蹴り	さんだんらせんうらげり		PP←PK	中		
	烈掌脚	れっしょうきゃく		PPK	上		
	叶重ね	はがさね		PK	上		
	地擂り弹	じずりだん		↓P	上		
	地擂り弹	じずりだん		↓P	上		
	肘打ち	ひじうち		→P	中		P押したままで叶隠流阳　十文字へ
	影刃	かげやいば		→↓↘P	中		
新技	奈落落とし	ならくおとし		→↓↘PK	上		
	螺旋	らせん		←P	上		P押したままで叶隠流阳　十文字へ
	螺旋里蹴り	らせんうらげり		←PK	中		
	风闪刃	ふうせんじん		↘P	中		
	岩暂破	がんざんは		↓↘P	中		
	侧弹	そくだん		↙P	上		Pから繋がる技に繋がる
	侧弹重ね	そくだんがさね		↙PK	上		
	突き返し蹴り	つきかえしげり		K	上		
	突き返し蹴り	つきかえしげり		→K	上		踏み込む
	地滑り走り	じすべりばしり	走り中	→K	下		
	擂り蹴り	すりげり		↓K	下		
新技	龙颚破	りゅうがくは		↓↘→K	中		ため可、キャンセル可能
	流影脚	りゅうえいきゃく		→→K	下		
新技	布影脚	ふえいきゃく		→←K	中		
新技	布影连脚	ふえいれんきゃく		→←KK	下		
	浮身膝蹴り	ふしんひざげり		↓→K	中		

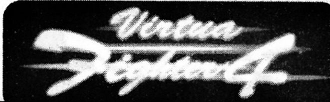


新技	小太刀抜き	こだちぬき		←K	中		
新技	龙尾蹴り	りゅうびげり		←KK	特殊下		
新技	转身颚砕き	てんしんあごくだき		←KKK	中		
新技	曲轮蹴り	くるわげり		↔K	中		
	中蹴り	なかげり		↘K	中		
	地走り	じばしり		↙K	下		
	旋风蹴り	せんぷうげり		↖K	中		
新技	菩萨掌	ぼさつしょう		P+K	上		叶隠流 阳 十文字へ
	旋风刃	せんぷうじん		↓P+K	中		
新技	风刃里水车	ふうじんうらすいしゃ		↓P+KK	中		
	落闪刃	らくせんじん		→P+K	中		
	落闪刃返し	らくせんじんがえし		→P+KP+K	上		
新技	霞刃	かすみやいば		→→P+K	中		叶隠流 阳 十文字へ
	落叶旋风弹	らくようせんぷうだん		↑P+K	中		
	旋蹴り	つむじげり		↓K+G	中		
	叶呀龙	はがりゅう		→→K+G	中		
	幻叶	げんよう		←K+G	上		
	里水车	うらすいしゃ		↘K+G	中		
	水车蹴り	すいしゃげり		↖K+G	中		
	水车蹴り	すいしゃげり		↖K+G	中	敌ヒット、ガード	
	円月蹴り	えんげつげり		↗K+G	中		
	叶隠闪刃	はがくれせんじん	⇩方向避け中	P+K+G	中		
	叶隠闪刃	はがくれせんじん	⇧方向避け中	P+K+G	中		
	雷龙飞翔脚	らいりゅうひしょうきゃく		→→P+K+G	上		ガード不能
	侧转	そくてん		←P+K+G	特殊行动		P+K+G押したままで叶隠流 阳 十文字へ
	前转	ぜんてん		←↙↓↘→	特殊行动		
	后转	こうてん		→↘↓↙←	特殊行动		
	后转	こうてん	前转后	→↘↓↙←P	特殊行动		
	影刃	かげやいば	前转 or 后转后	→↓↘P	中		
新技	奈落落とし	ならくおとし	前转 or 后转后	→↓↘PK	上		
	后转地擂り脚	こうてんじずりきゃく		→↘↓↙←K	下		
	针鼠弹前转	しんそだんぜんてん	后转后	←↙↓↘→P	特殊下		
	回转地擂り脚	かいてんじずりきゃく		←↙↓↘→K	下		
新技	叶隠流 阳 十文字构え	はがくれりゅう よう じゅうもんじかまえ		↓P+K+G	特殊行动		
新技	十字弹拳	じゅうじだんけん	叶隠流阳 十文字中	P	上		
新技	十文字叶重ね	じゅうもんじはがさね	叶隠流阳 十文字中	PK	中		



新技	叶隠流 阴　鎌鼬	はがくれりゅう いん　かまいたち	叶隠流 阳　十 文字中	PKK	中		
新技	水月蹴り	すいげつげり	叶隠流 阳　十 文字中	K	中		
新技	水面蹴り	すいめんげり	叶隠流 阳　十 文字中	↓K	下		
新技	流影转	りゅうえいてん	叶隠流 阳　十 文字中	↑	特殊行动		
新技	流影转	りゅうえいてん	叶隠流 阳　十 文字中	↓	特殊行动		
新技	叶隠流 阴　水月炮	はがくれりゅう いん　すいげつほう	叶隠流 阳　十 文字中	P+K	中		
新技	叶隠流 阳　楔打ち	はがくれりゅう よう　くさびうち	叶隠流 阳　十 文字中	→P	中		
新技	叶隠流 阴　明王阵	はがくれりゅう いん　みょうおうじん	叶隠流 阳　十 文字中	P+K+G	返し技		
新技	叶隠流 阳　十文字走り	はがくれりゅう よう　しゅうもんじばしり	叶隠流 阳　十 文字中	→→	特殊行动		叶隠流 阳 十文字中に出 る技が出る
新技	叶隠流 阴　兜割り	はがくれりゅう いん　かぶとわり	叶隠流 阳　十 文字走 り中	K	中		叶隠流 阳 十文字中に出 る技の后にす ぐ出せる
新技	叶隠流 阳　飞猿	はがくれりゅう よう　ひえん	叶隠流 阳　十 文字中	K+G	中		
新技	叶隠流 阴　兜割り	はがくれりゅう いん　かぶとわり	叶隠流 阳　十 文字中	→K	中		
投げ							
	太刀	たいとう		P+G	投げ		上段投げ
	雾霞	きりがすみ		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	雾霞	きりがすみ		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	叶里霞	はうらがすみ		P+G	投げ	敌后 ろ向 き立 ち	上段投げ
	闇霞	やみがすみ		P+G	キャッチ 投げ	敌背 后	上段キャッチ 投げ
	顺逆自在	じゅんぎゃくじざい		→P+G	投げ		上段投げ
	顺逆自在	じゅんぎゃくじざい		→P+G	投げ	敌后 ろ向 き立 ち	上段投げ
	顺逆自在	じゅんぎゃくじざい		→P+G	投げ	敌右	上段投げ
	顺逆自在	じゅんぎゃくじざい		→P+G	投げ	敌左	上段投げ
	弧延落	こえんらく		←P+G	投げ		上段投げ
	イズナ落とし	いずなおとし		←P+G↑P+G	投げ		投げコンボ
	浮霞	ふがすみ		←↓P+G	投げ		上段投げ

	影霞	かげかすみ		←→P+G	投げ		上段投げ
	刀霞	はがすみ		↘P+G	投げ		上段投げ
	浮身乱弹击	ふしんらんだんげき		↗P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
	叶里霞	はうらがすみ		P+K+G	しゃがみ投げ	敌后ろ向きしゃがみ	下段投げ
新技	浮身乱弹击	ふしんらんだんげき	叶隐流阳十文字中	P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
返し技							
	小手返し	こてがえし		←P+K, ↙P+K	返し技	右上中P	返し技
	小手返し	こてがえし		←P+K, ↙P+K	返し技	左上中P	返し技
新技	叶隐流阳·地龙	はがくれりゅうよう·ちりゅう	叶隐流阳十文字中	P+K+G	返し技	左右中K	返し技
ジャンプ攻击							
	手刀	しゅとう		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	飞び正拳	とびせいけん		P	中	空中	ジャンプ攻击
	飞び前蹴り	とびまえげり		K	中	上升中	ジャンプ攻击
	突き踵蹴り	つきかかとげり		K	中	空中	ジャンプ攻击
	地旋	じつむじ		K	下	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击							
	踵落とし	かかとおとし		↘K	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	飞翔击	ひしょうげき		↑P	ダウン攻击	敌ダウン远距离	ダウン攻击
	飞鸟	あすか		↑P	ダウン攻击	敌ダウン中距离	ダウン攻击
	飞延弹	ひえんだん		↑P	ダウン攻击	敌ダウン近距离	ダウン攻击
振り向き攻击							
	里叶	うらは		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	逆蹴り	ぎゃくげり		K	上	敌背后	背后攻击
	里手刀	うらしゅとう		↓P	下	敌背后	背后攻击
	半月蹴り	はんげつげり		↓K	下	敌背后	背后攻击
	背龙爪	はりゅうそう		↑K	中	敌背后	背后攻击
	里旋风蹴り	うらせんぷうげり		↗K	中	敌背后	背后攻击



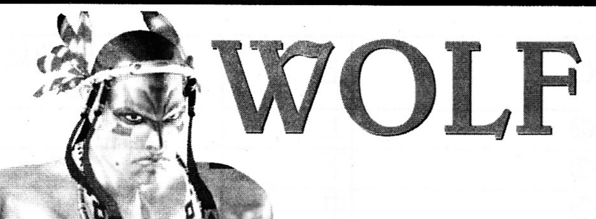
	阴旋风蹴り	いんせんぷうげり		↖K	中	敌背后	背后攻击、先行入力
新技	断ち手刀	たちしゅとう		P+K	中	敌背后	背后攻击
新技	身扬蹴	しんようしゅう		P+KK	中	敌背后	背后攻击
	闇霞	やみがすみ		P+G	キャッチ投げ	敌背后	背后攻击、上段キャッチ投げ
新技	叶隐流 阳·雷鸣斩	はがくれりゅう よう　らいめいざん		P+GP	中	敌背后	背后攻击
振り向き攻击							
	落刃返り	らくじんがえり		←←P	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	里旋蹴り	うらつむじげり		←←K	上		振り向き攻击、振り向き状态へ
	龙尾闪	りゅうびせん		←←K+G	下		振り向き攻击、振り向き状态へ
壁际での攻击							
新技	开门后推	かいもんこうすい		→P+K	中		壁技、壁が前
新技	戾挂蹴	ぼうけしゅう		→P+K+G	中		壁技、壁が前
起き上がり攻击							
	风车蹴り	ふうしゃげり	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	叶断脚	ようだんきゃく	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	叶断脚	ようだんきゃく	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	叶断脚	ようだんきゃく	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	回转踵落とし	かいてんかかとおとし	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	竜巻蹴り	たつまきげり	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	竜巻蹴り	たつまきげり	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	竜巻蹴り	たつまきげり	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	竜巻蹴り	たつまきげり	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	竜巻蹴り	たつまきげり	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	竜巻蹴り	たつまきげり	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	竜巻蹴り	たつまきげり	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击

	叶断脚	ようだんきゃく	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	叶断脚	ようだんきゃく	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	叶断脚	ようだんきゃく	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	叶断脚	ようだんきゃく	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	里叶擂り蹴り	うらはすりげり	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里竜巻擂り蹴り	うらたつまきすりげり	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里竜巻擂り蹴り	うらたつまきすりげり	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里竜巻擂り蹴り	うらたつまきすりげり	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里叶擂り蹴り	うらはすりげり	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	竜巻擂り蹴り	たつまきすりげり	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	竜巻擂り蹴り	たつまきすりげり	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	竜巻擂り蹴り	たつまきすりげり	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	竜巻擂り蹴り	たつまきすりげり	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	竜巻擂り蹴り	たつまきすりげり	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	竜巻擂り蹴り	たつまきすりげり	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	竜巻擂り蹴り	たつまきすりげり	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里竜巻擂り蹴り	うらたつまきすりげり	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里竜巻擂り蹴り	うらたつまきすりげり	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里竜巻擂り蹴り	うらたつまきすりげり	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	里竜巻擂り蹴り	うらたつまきすりげり	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击



连续技

弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— K —— 流影脚[→→KK] 轻量级 なおなおさん提供
弧延落[←P＋G] —— 里水车[K＋G] —— P —— 旋蹴り[K＋G] 中量级 サモハンさん提供
弧延落[←P＋G] —— 里水车[K＋G] —— P —— 水车蹴り[K＋G] 中量级 サモハンさん提供
风闪刃[P] —— P —— P —— 影刃[→↓P]
风闪刃[P] —— P —— 壁 —— P —— P —— 影刃[→↓P]
风闪刃[P] —— P —— 壁 —— P —— P —— 水车蹴り[K＋G]
身扬蹴[敌背后P＋KK] —— バックステップ[←←] —— 飞鸟[↑P]
斧旋连脚[→K＋G] —— 影刃[→↓P]
幻叶[←K＋G] —— 幻叶[←K＋G] —— 影刃[→↓P]
幻叶[←K＋G] —— 叶呀龙[→→K＋G]
元月蹴り[K＋G] —— ↓P —— 影刃[→↓P]
元月蹴り[K＋G] —— ↓P —— 风刃里水车[↓P＋KK] ハの字
元月蹴り[K＋G] —— ↓P —— 落闪刃返し[→P＋KP＋K] 轻量级 正位置
地滑り走り[走り中→K] —— 擂り蹴り[↓K] —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 散弹螺旋里蹴り[PP←PK]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— 侧弹～散弹螺旋里蹴り[PP←PK] —— 壁 —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— 侧弹～散弹螺旋里蹴り[PP←PK]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— 螺旋[←P] —— 浮身膝蹴り[→K] 中量级
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— P —— 落刃返り[←←P] —— 半月蹴り[敌背后↓K]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— P —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— P —— P —— 影刃[→↓P]。轻量级
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— 螺旋[←P] —— 叶 流 阳?十文字[ボタン押し け] —— 十文字叶重ね(构え中PK)
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— P —— 小大刀 き[←K] —— 半月蹴り[敌背后↓K]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 侧弹重ねキャンセル[PKG] ——水车蹴り[K＋G]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— 旋风刃[↓P＋K] —— 水车蹴り[K＋G] 中量级
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— P —— 风刃里水车[↓P＋KK]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— P —— 斧旋连脚[→K＋G] —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— 里水车[K＋G]
弧延落[←P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— P —— P —— 幻叶[←K＋G] —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 里叶～散弹螺旋里蹴り[PP←PK] 轻量级
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 螺旋[←P] —— 螺旋[←P] —— P —— 风刃里水车[↓P＋KK] 中量级
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 螺旋里蹴り[←PK] —— P —— 斧旋连脚[→K＋G] —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 螺旋[←P] —— P —— 散弹螺旋里蹴り[PP←PK]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 螺旋[←P] —— P —— 斧旋连脚[→K＋G] —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 螺旋[←P] —— P —— 雷龙飞翔脚[→→P＋K＋G]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 螺旋[←P] —— 叶 流 阳?十文字[ボタン押し け] ——叶 流 阴? 鼬[PKK]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— 螺旋[←P] —— 叶 流 阳?十文字[ボタン押し け] —— 水面蹴り(构え中2K)
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— 螺旋[←P] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 擂り蹴り[↓K]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— 螺旋[←P] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 里水车[K＋G]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— 螺旋[←P] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 壁 ——水车蹴り[K＋G]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— 螺旋[←P] —— 壁 —— 龙颚破[↓←K]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— P —— P —— P —— 影刃[→↓P] 轻量级
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 中蹴り[K] —— P —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 水车蹴り[K＋G]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 影刃[→↓P]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— 旋风刃[↓P＋K] ——旋风刃[↓P＋K] —— 岩暂破[P]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— 菩萨掌[P＋K]
弧延落[←P＋G] —— 旋风刃[↓P＋K] —— P —— 旋风刃[↓P＋K] —— 散弹螺旋里蹴り[PP←PK]
弧延落[←P＋G] —— 壁 —— 落叶旋风弹[↑P＋K]
顺逆自在[→P＋G] —— 影刃[→↓P] —— 壁 —— 影刃[→↓P]
顺逆自在[→P＋G] —— 奈落落とし[→↓PK]
顺逆自在[→P＋G] —— 中蹴り[K] —— 风闪刃[P] —— 侧弹～散弹螺旋里蹴り[PP←PK]
顺逆自在[→P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 壁 —— 中蹴り[K] —— 影刃[→↓P]
顺逆自在[→P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 壁 —— 浮身膝蹴り[→K] —— 水车蹴り[K＋G] 中量级
顺逆自在[→P＋G] —— 浮身膝蹴り[→K] —— 水车蹴り[K＋G]
龙尾闪(44K＋G) —— 振り向き[G] —— 影刃[→↓P]
龙尾闪(44K＋G) —— 振り向き[G] —— 里水车[K＋G]
龙尾闪(44K＋G) —— 振り向き[G] —— 流影脚[→→K]
龙尾闪(44K＋G) —— 里手刀[敌背后↓P] —— 擂り蹴り[↓K] —— 影刃[→↓P]
龙尾闪(44K＋G) —— 里手刀[敌背后↓P] —— 幻叶[←K＋G] —— 影刃[→↓P]
龙尾闪(44K＋G) —— 里手刀[敌背后↓P] —— 龙尾闪[←←K＋G]
龙尾闪(44K＋G) —— 身扬蹴[敌背后P＋KK]
龙尾闪(44K＋G) —— 飞延弹[↑P]



新技	技名	条件(自分)	コマンド	攻击判定	条件(敌)	备考
打击						
	ストレートハンマー		P	上	近距离	
	ストレートハンマー		P	上		
	ストレートハンマー		➡P	上		踏み込む
	ジャブストレート		PP	上		
	1、2、アッパー		PPP	中		
	エルボースマッシュ		PP→P	上		
	コンボエルボーバット		PP→P←P	上		
	コンボダブルアーム スープレックス		PP→P↙P+K+G	しゃがみ投げ		下段投げ
	ハンマーキック		PK	上		
	ローハンマー		↓P	特殊下		
	ローハンマー		⬇P	特殊下		
	ボディブロー		→P	中		
	ドラゴン フィッシュブロー		→PP	中		
	リバース スレッジハンマー		⬇↘→P	中		
	アックスラリアート		→→P	上		ガード不能
	スクリューフック		→↘↓↙←P	中		
	スクリューラリアット		→↘↓↙←PP	上		
	エルボーバット		←P	上		
	ショルダーアタック		←→P	中		ため可
新技	ショルダーフエイント		←→P↓	特殊行动		ため中
新技	アローナックル　リアル		←↘P	上		
新技	アローナックル		↘P	中		
	バーティカルアッパー		⬇↘P	中		
	コメットフック		↙P	中		
	トマホークチヨップ		↗P	中		
	フライングメイヤー		↗P→P+G	投げ	↗Pヒット时	打击投げ
	ハイキック		K	上		



	ハイキック		➡K	上		踏み込む
	ダブルハイキック		KK	上		
	ロースマッシュ		⇩K	下		
	ニーブラスト		⇨K	中		
	ロードロップキック		⇨⇩K	下		
	フエイスリフトキック		↘K	中		
	ドロップキック		↗K	上		
新技	レベルバッククラッシュ		P+K	上		ため可
	ランニングショルダーアタック	走り中	➡P+K	中		
	トマホークフラッシュ		⇨P+K	上		
	ショートショルダー		⇦⇨P+K	中		
	グリズリーラリアット		⬇↘P+K	下		
	ネックカットキック		K+G	上		ダウンへ
	ローリングソバット		⇨K+G	中		
	フライングニールキック		⇨⇨K+G	上		
新技	ヘビートーキック		⇦K+G	中		
新技	トーキックスタナー		⇦K+GP+G	投げ	⇦K+Gヒット中	打击投げ
新技	トーキックサイド		⇦K+GK	中		
	フロントロールキック		⇦⇨K+G	中		ダウンへ
新技	トラースキック		↘K+G	上		振り向き状态へ
新技	ミサイルキック		↗K+G	上		ダウンへ
新技	サイドステップキャッチ	⇩方向避け中	P+K+G	投げ		
新技	サイドステップキャッチ	⇧方向避け中	P+K+G	投げ		
新技	ジャンピングラリアット	走り中	➡P+K+G	上		
投げ						
新技	フエイスクラッシュチヨップ		P+G	投げ		上段投げ
	ジャーマンスープレックス		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ

	ハイキック		➡K	上		踏み込む
	ダブルハイキック		KK	上		
	ロースマッシュ		⇩K	下		
	ニーブラスト		⇨K	中		
	ロードロップキック		⇨⇩K	下		
	フエイスリフトキック		↘K	中		
	ドロップキック		↗K	上		
新技	レベルバッククラッシュ		P+K	上		ため可
	ランニングショルダーアタック	走り中	➡P+K	中		
	トマホークフラッシュ		⇨P+K	上		
	ショートショルダー		⇦⇨P+K	中		
	グリズリーラリアット		⬇↘P+K	下		
	ネックカットキック		K+G	上		ダウンへ
	ローリングソバット		⇨K+G	中		
	フライングニールキック		⇨⇨K+G	上		
新技	ヘビートーキック		⇦K+G	中		
新技	トーキックスタナー		⇦K+G P+G	投げ	⇦K+Gヒット中	打击投げ
新技	トーキックサイド		⇦K+G K	中		
	フロントロールキック		⇦⇨K+G	中		ダウンへ
新技	トラースキック		↘K+G	上		振り向き状态へ
新技	ミサイルキック		↗K+G	上		ダウンへ
新技	サイドステップキャッチ	⇩方向避け中	P+K+G	投げ		
新技	サイドステップキャッチ	⇧方向避け中	P+K+G	投げ		
新技	ジャンピングラリアット	走り中	➡P+K+G	上		
投げ						
新技	フエイスクラッシュチョップ		P+G	投げ		上段投げ
	ジャーマンスープレックス		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	スライディングレッグシザース		P+G	投げ	敌右	上段投げ



	スライディング レッグシザース		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	キャッチ		→P+G	投げ		上段投げ
	アームホイップ		→→P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
	リストロックスロー		→↘↓↙←P+G	投げ		上段投げ
	リストロックスロー		→↘↓↙←P+G	投げ	壁が前	壁投げ
新技	ペンデュラム　ラリアット		→↘↓↙←P+G P+G	投げ		投げコンボ
	ジャーマンスープレックス		P+G	投げ	回り込み	投げコンボ
	サンダーファイヤー パワーボム		P+G	投げ	组んでる间	投げコンボ
	チエンジ		→P+G	投げ	组んでる间	投げコンボ
	プッシュ		→P+G	投げ	回り込み	投げコンボ
	プッシュ		↘P+G	投げ	组んでる间	投げコンボ
	カーフブランディング		↘P+G	投げ	回り込み	投げコンボ
	フロントネック チャンスリー		↙P+G	投げ	组んでる间	投げコンボ
	タイガースープレックス		←P+G	投げ	回り込み	投げコンボ
	スリングショット フロントスープレックス		←P+G	投げ	组んでる间	投げコンボ
	ブレーンバスター		←P+G	投げ		上段投げ
	ドラゴンスープレックス		←P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段投げ
	サイクロンホイップ		←→or→←P+G	投げ	敌右	上段投げ
	サイクロンホイップ		←→or→←P+G	投げ	敌左	上段投げ
新技	ロースウエイタックル		←←P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
	ジャイアントスイング		←↖↓↘→P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
	ボディスラム		↘P+G	投げ		上段投げ
	ウオールボディースラム		↘P+G	投げ	壁が前	壁投げ



	スタイナーズ スクリュードライバー		↘↘P+G	投げ		上段投げ
新技	ジャックハマー		↘↘P+GP+G	投げ		上段投げ
	フランケンシュタイナー		↗P+G	キャッチ投げ		上段キャッチ投げ
	フランケンシュタイナー		↗P+G	キャッチ投げ	敌后ろ向き立ち	上段キャッチ投げ
	クロスアームブリーカー		↙or↓or↘ P+K+G	投げ	敌右	下段投げ
	クロスアームブリーカー		↙or↓or↘ P+K+G	投げ	敌左	下段投げ
	サイドスープレックス		↓P+K+G	投げ		下段投げ
	タイガードライバー		↘P+K+G	投げ		下段投げ
新技	ビックブリッジボム		↘↘P+K+G	投げ		下段投げ
	ダブルアーム スープレックス		↙P+K+G	投げ		下段投げ
	ジャーマンスープレックス		P+K+G	投げ	敌后ろ向きしゃがみ	下段投げ

返し技

	キャプチュード		←P+K, ↙P+K	返し技	上中K	返し技
	ドラゴンスクリュー		↙P+K	返し技	左中K	返し技
	ドラゴンスクリュー		↙P+K	返し技	右中K	返し技
新技	ローパンチカット		↓P+K	返し技	右下P	返し技
新技	ローパンチカット		↓P+K	返し技	左下P	返し技

ジャンプ攻击

	ステップハンマー		P	中	上升中	ジャンプ攻击
	ロックパンチ		P	中	空中	ジャンプ攻击
	トークラッシュ		K	中	上升中	ジャンプ攻击
	トークラッシュ		K	中	空中	ジャンプ攻击
	ハンマーエッジ		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击

ダウン攻击

	エルボードロップ		↘P	ダウン攻击		ダウン攻击
	エルボー		↑P	ダウン攻击		ダウン攻击
	フロントロールキック		↔K+G	ダウン攻击		ダウン攻击
	サマーソルトドロップ		↑K	ダウン攻击		ダウン攻击



	ダブルクロー		⇩P+G	ダウン攻击	敌仰向けダウン	ダウン投げ
	ダブルクロー		⇩P+G	ダウン攻击	敌うつ伏せダウン	ダウン投げ
背后攻击						
	ローリングハンマー		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	バックキック		K	上	敌背后	背后攻击
	バックローハンマー		⇩P	中	敌背后	背后攻击
	バックドロップキック		⇩K	中	敌背后	背后攻击
	ローリングハンマー		⬇P	中	敌背后	背后攻击
	バックドロップキック		⬇K	下	敌背后	背后攻击
壁际での攻击						
新技	ジャンピングニー		⇨P+K+G	中		壁技、壁が前
起き上がり攻击						
	ヒールレイズキック	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	ヒールキック	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ヒールキック	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヒールキック	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ローリングクリアー	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヒールキック	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	ヒールキック	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击



	ヒールキック	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	ヒールキック	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	スライディングキック	うつ伏せ足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	うつ伏せ足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	うつ伏せ足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	うつ伏せ足(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ダブルヒールクリアー	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	うつ伏せ头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	うつ伏せ(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け足(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け足(后转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け头(横转)	↓KKK	下		起き上がり攻击
	ロークリアー	仰向け头(前转)	↓KKK	下		起き上がり攻击

连续技

ニーブラスト　ストレートハンマー　トーキックサイド
→K　P　←K＋GK

ニーブラスト　ストレートハンマー　ストレートハンマー　ストレートハンマー　ロードロップキック　→
K　P　P　P　→↓K

レベルバッククラッシュ　ストレートハンマー　ストレートハンマー　1、2、アッパー
P＋K　P　P　PPP

ニーブラスト　ショートショルダー　ロースマッシュ　ロースマッシュ　フロントロールキック
→K　←→P＋K　↓K　↓K　←→K＋G

チャージショルダー　ドラゴンフィッシュブロー
←→Pため　→PP

ローリングソバット　トマホークチョップ　スクリューラリアート
→K＋G　／P　→　↓　←PP

ビッグブリッジボム　ダブルクロー　P＋K＋G　↓P＋G



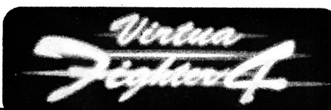


AKIRA

新技	技名	条件（自分）	コマンド	攻击判定	条件（敌）	备考
打击						
	冲捶		P	上	敌近く	
	冲捶		P	上		
	冲捶		⬅P	上		
	冲捶		➡P	上		踏み込む
	崩捶		↓P	特殊下		
	崩捶		⬇P	特殊下		
	八门开打		PP	中		
	环捶腿		PK	上		
	上步顶肘		→P	中		
	里门顶肘		→→P	中		
	跃步顶肘		→→→P	中		
	猛虎硬爬山		⬇→P	中		
新B	虎扑		↓↙←P			
	上步冲掌		←→P	上		
	白虎双掌打		⬇←→P	中		
新技	伏虎		←↘P	中		
	扬炮		↘↘P	中		
	升腿		K	上		
	升腿		➡K	上		踏み込む
	易前腿		↓K	下		
	右端脚		→→K	中		
	连环腿		→→KK	中		
	侧腿		↘K	中		
	马步冲靠		⬇→P+K	中		
	跳山崩捶		←→P+K	中		ため可
新B	双撞掌		←→P+K+G			
	铁山靠		←→→P+K	中		
	搜下崩捶		↘P+K	下		
新B	崩击手<外门顶肘		↘P+K+G<P			
	独步顶膝		K+G（1フレームでG离す）	中		
	击步翻胯		↓P+G	中		上段ガードド外し
	开胯		→P+G	上		上段ガードド外し
	贴山靠	↓方向避け中	P+K+G	中		
	贴山靠	↑方向避け中	P+K+G	中		
	崩击云身双虎掌		崩拳→鹞子穿林→双掌までのコンボ			
	崩拳		P+K+G	中		
	鹞子穿林		P+K+G ←↘P+G	投げコンボ	崩拳ヒット中	投げコンボ



	双掌		P+K+G ←↘P+G ↓→or ←P	投げコンボ		投げコンボ
	修罗霸王 靠华山		↘K+G→P ←→→P+K	中		
	斧刃升膝伏虎击		↓K+G→P←→P	下中中	一段目は立ちガード可	
投げ						
	倒身搜腿		P+G	投げ		上段投げ
	弓步顶肘		P+G	投げ	敌右	上段投げ
	弓步顶肘		P+G	投げ	敌左	上段投げ
	大浙江		P+G	投げ	敌后ろ向き立ち	上段キャッチ投げ
	顺身翻胯		→←P+G	キャッチ投げ	崩し	上段キャッチ投げ
新技	闯步		→←P+G↑	投げコンボ		投げコンボ
新技	闯步		→←P+G↓	投げコンボ		投げコンボ
新技	心意把		→←P+GP+K	投げコンボ		投げコンボ
新技	靠山壁		→←P+G↑P+K	投げコンボ		投げコンボ
新技	靠山壁		→←P+G↓P+K	投げコンボ		投げコンボ
	顺步翻胯		←↓P+G	投げ	崩し	上段投げ
	大缠崩捶		←→P+G	投げ		上段投げ
	鹞子穿林		←↘P+G	投げ		上段投げ
	狮子抱月		↘P+G	投げ		上段投げ
	狮子抱月		↘P+G	投げ	壁が背后	壁投げ
	进步里胯		↙P+G	投げ	崩し	上段投げ
	心意把		↙→P+G	投げ		上段投げ
返し技						
	外门顶肘		←P+K, ↙P+K	返し技	右上中P	返し技
	扬炮		←P+K, ↙P+K	返し技	左上中P	返し技
	单翼顶		←P+K, ↙P+K	返し技	右上中K	返し技
	单翼顶		←P+K, ↙P+K	返し技	左上中K	返し技
	外门顶肘		↙P+K	返し技	右肘	返し技
	外门顶肘		↙P+K	返し技	左肘	返し技
	上步冲靠		↙P+K	返し技	右中K	返し技
	背步里肘		↙P+K	返し技	左中K	返し技
	旋风双撞		↙P+K	返し技	右膝	返し技
	旋风双撞		↙P+K	返し技	左膝	返し技
	冲天靠		↙P+K	返し技	右サマー	返し技
	冲天靠		↙P+K	返し技	左サマー	返し技
	双拍手		↓P+K	返し技	右下K	返し技
	双拍手		↓P+K	返し技	左下K	返し技
	翻身单打		↓P+K	返し技	右下P	返し技
	翻身单打		↓P+K	返し技	左下P	返し技
新B变	通天炮		←P+K+G	捌き技	上P上K下P	捌き技
新B变	猛虎硬爬山		←P+K+G →P	中	←P+K+Gで捌き中	捌き攻击
ジャンプ攻击						
	落步斜捶		P	中	上升中、空中	ジャンプ攻击



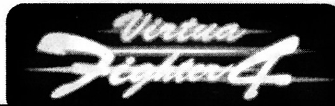
	落步捶		P	中	下降中	ジャンプ攻击
	跳刺腿		K	中	上升中、空中	ジャンプ攻击
	跳刺腿		K	中	着地ぎわ	ジャンプ攻击
ダウン攻击						
	枪下炮		⇘P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
	击崩捶		⇧P	ダウン攻击	敌ダウン	ダウン攻击
背后攻击						
	拳背捶		P	上	敌背后	背后攻击、Pから繋がる技に繋がる
	背落劈		⇩P	中	敌背后	背后攻击
	背腿		K	上	敌背后	背后攻击
	破膝腿		⇩K	下	敌背后	背后攻击
	地旋腿		⬇K	下	敌背后	背后攻击
壁际での攻击						
新技	壁跃腿		⇨P+K+G	中		壁技、壁が前
起き上がり攻击						
	活面后旋腿	うつ伏せ足	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	うつ伏せ足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	うつ伏せ足(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	うつ伏せ头	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	うつ伏せ头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	うつ伏せ头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	うつ伏せ(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け足	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け足（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け足(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け足(后转)	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け头	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け头（ディレイ）	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け头(横转)	KKK	中		起き上がり攻击
	活面旋腿	仰向け头(前转)	KKK	中		起き上がり攻击
	地扫脚	うつ伏せ足	⬇KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	うつ伏せ足(横转)	⬇KKK	下		起き上がり攻击



	地扫脚	うつ伏せ足（前转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	虎双腿	うつ伏せ头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	活面扫腿	うつ伏せ头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	活面扫腿	うつ伏せ头（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	活面扫腿	うつ伏せ（后转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	活面扫腿	仰向け足	↓KKK	下		起き上がり攻击
	活面扫腿	仰向け足（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	活面扫腿	仰向け足（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	活面扫腿	仰向け足（后转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	仰向け头	↓KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	仰向け头（ディレイ）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	仰向け头（横转）	↓KKK	下		起き上がり攻击
	地扫脚	仰向け头（前转）	↓KKK	下		

连续技

里门顶肘[→→P] － 里门顶肘[→→P] ハの字
里门顶肘[→→P] － 跃步顶肘[→→→P] 正位置
跃步顶肘[→→→P] － 里门顶肘[→→P] 正位置
跃步顶肘[→→→P] － 跃步顶肘[→→→P] ハの字
跃步顶肘[→→→P] － 白虎双掌打[↓←→P]
跃步顶肘[→→→P] － 铁山靠[←→→P＋K]
跃步顶肘[→→→P] － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K] ベネッサ
跃步顶肘[→→→P] － 马步冲靠[↓→P＋K] － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K] 轻量级
跃步顶肘[→→→P] － 马步冲靠[↓→P＋K] － 跳山崩捶[←→P＋K]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 白虎双掌打[↓←→P]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － ↓P － 白虎双掌打[↓←→P]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 连环腿[→→KK]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － ↓P － 连环腿[→→KK]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － ↓P － 跳山崩捶[←→P＋K]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 马步冲靠[↓→P＋K] － 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 马步冲靠[↓→P＋K] － 跳山崩捶[←→P＋K] 中量级
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 马步冲靠[↓→P＋K] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P] 轻量级
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 铁山靠[←→→P＋K]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 独步顶膝[K＋GG离す] － 铁山靠[←→→P＋K]
跃步顶肘[→→→P] － 崩れ － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K]
上步冲掌[←→P] － 跃步顶肘[→→→P] － ダッシュ － 连环腿[→→KK] 正位置
上步冲掌[←→P] － 上步冲掌[←→P] － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K] 轻量级
上步冲掌[←→P] － 上步冲掌[←→P] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→] 轻量级
上步冲掌[←→P] － 上步冲掌[←→P] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P]
上步冲掌[←→P] － P － 白虎双掌打[↓←→P]
上步冲掌[←→P] － 连环腿[→→KK]
上步冲掌[←→P] － P － 跳山崩捶[←→P＋K]
上步冲掌[←→P] － 独步顶膝[K＋GG离す] － 铁山靠[←→→P＋K]
上步冲掌[←→P] － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K] 中量级
马步冲靠[↓→P＋K] － 上步冲掌[←→P] － 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
马步冲靠[↓→P＋K] － 上步冲掌[←→P] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P] 中量级
马步冲靠[↓→P＋K] － P － 上步冲掌[←→P] － 跃步顶肘[→→→P] 中量级



马步冲靠[↓→P+K] - P - 上步冲掌[←→P] - 白虎双掌打[↓←→P] 轻量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 跃步顶肘[→→→P]
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - P - 跃步顶肘[→→→P] 轻量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - 白虎双掌打[↓←→P]
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - 下P - 白虎双掌打[↓←→P]
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - P - 白虎双掌打[↓←→P] 轻量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 壁 - P - P - 白虎双掌打[↓←→P] 轻量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 壁 - P - P - P - 白虎双掌打[↓←→P] ベネッサ
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 壁 - P - P - P - P - 白虎双掌打[↓←→P]
马步冲靠[↓→P+K] - P - 连环腿[→→KK]
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 连环腿[→→KK] 正位置 轻量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 连环腿[→→KK] 正位置 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - 跳山崩捶[←→P+K]
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 跳山崩捶[←→P+K] 正位置 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - 马步冲靠[↓→P+K] - 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - 马步冲靠[↓→P+K] - 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - 下P - 马步冲靠[↓→P+K] - 铁山靠[←→→P+K] 正位置
马步冲靠[↓→P+K] - 马步冲靠[↓→P+K] - 马步冲靠[↓→P+K] 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - 马步冲靠[↓→P+K] - 马步冲靠[→P+K] - 马步冲靠[↓→P+K]轻量级
马步冲靠[↓→P+K] - 崩拳手～外门顶肘[P+K+G→P] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - 下P - 崩拳手～外门顶肘[P+K+G→P] 轻量级
马步冲靠[↓→P+K] - P - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
马步冲靠[↓→P+K] - P - P - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K] 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - 马步冲靠[↓→P+K] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] 中量级
马步冲靠[↓→P+K] - 独步顶膝[K+GG离す] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] 中量级
独步顶膝[K+GG离す] - P - P - 白虎双掌打[↓←→P]
独步顶膝[K+GG离す] - 连环腿[→→KK] 正位置
独步顶膝[K+GG离す] - P - 独步顶膝[K+GG离す]
独步顶膝[K+GG离す] - P - P - 独步顶膝[K+GG离す]
独步顶膝[K+GG离す] - P - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P]
独步顶膝[K+GG离す] - P - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
独步顶膝[K+GG离す] - P - 马步冲靠[↓→P+K] - 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
独步顶膝[K+GG离す] - P - 马步冲靠[↓→P+K] - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K] 葵
独步顶膝[K+GG离す] - 独步顶膝[K+GG离す] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] 正位置 轻量级
扬炮[P] - P - P - 白虎双掌打[↓←→P]
扬炮[P] - 连环腿[→→KK] 正位置
扬炮[P] - P - 独步顶膝[K+GG离す]
扬炮[P] - P - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
扬炮[P] - P - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P]
扬炮[P] - P - 马步冲靠[↓→P+K] - 白虎双掌打[↓←→P] ラウまで？
扬炮[P] - P - 马步冲靠[↓→P+K] - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K] 葵限定
扬炮[P] - 下P - 马步冲靠[↓→P+K] - 铁山靠[←→→P+K]
搜下崩捶[P+K] - 连环腿[→→KK]
搜下崩捶[P+K] - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
搜下崩捶[P+K] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] 正位置
搜下崩捶[P+K] - 马步冲靠[↓→P+K] - 跳山崩捶[←→P+K] - 铁山靠[←→→P+K]
搜下崩捶[P+K] - 马步冲靠[↓→P+K] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] 正位置
搜下崩捶[P+K] - 独步顶膝[K+GG离す] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] ハの字
跳山崩捶[←→P+K] - ↓K - ↓K - 铁山靠[←→→P+K]
跳山崩捶[←→P+K] - ↓K - ↓K - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P] 中量级
跳山崩捶[←→P+K] - 壁 - 上步冲掌[←→P] - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
跳山崩捶[←→P+K] - 壁 - 扬炮[P] - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
跳山崩捶[←→P+K]よろけ - 崩拳云身双虎掌 [P+K+G←P+G→P]
虎扑[↓←P] - 炀炮[P] - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
虎扑[↓←P] - 炀炮[P] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P]
虎扑[↓←P] - P - P - 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
虎扑[↓←P] - 铁山靠[←→→P+K]
虎扑[↓←P] - 马步冲靠[↓→P+K] - 铁山靠[←→→P+K]
虎扑[↓←P] - 修罗霸王靠华山[K+G→P←→→P+K]
虎扑[↓←P] - 斧刃升膝伏虎拳[↓K+G→K←→P]

虎扑[↓←P] － 双撞掌[←→P＋K＋G] － 下K － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P]
崩挚手～外门顶肘[P＋K＋G→P] － 铁山靠[←→→P＋K] 轻量级
崩挚手～外门顶肘[P＋K＋G→P] － 马步冲靠[↓→P＋K] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P]
崩挚手～外门顶肘[P＋K＋G→P] － 壁 － 崩挚手～外门顶肘[P＋K＋G→P] － 铁山靠[←→→P＋K]
双撞掌[←→P＋K＋G] － ↓K
双撞掌[←→P＋K＋G] － ダウン攻挚
通天炮[←P＋K＋G] － 猛虎硬爬山[→P] － 连环腿[→→KK]
通天炮[←P＋K＋G] － 猛虎硬爬山[→P] － 马步冲靠[↓→P＋K] － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K]
通天炮[←P＋K＋G] － 崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P]
崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P] － 壁 － 铁山靠[←→→P＋K]
崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P] － 壁 － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P]
崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P] － 壁 － 连环腿[→→KK]
猛虎硬爬山[↓→P] － 壁 － 白虎双掌打[↓←→P] － 铁山靠[←→→P＋K]
猛虎硬爬山[↓→P] － 壁 － 崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P]
猛虎硬爬山[↓→P] － 上步冲掌[←→P] － 独步顶膝[K＋GG离す] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P] 正位置 レイ
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － 扬炮[P]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － 伏虎[←P]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － 白虎双掌打[↓←→P]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － P － P － 白虎双掌打[↓←→P] 中量级
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － P － P － P － 白虎双掌打[↓←→P] 轻量级
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － 连环腿[→→KK]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － 环捶腿[PK] － 跳山崩捶[←→P＋K]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － 铁山靠[←→→P＋K]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － 崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P]手～外门顶肘[P＋K＋G→P]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － 扬炮[P] － P － 跳山崩捶[←→P＋K]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － P － 马步冲靠[↓→P＋K] － 白虎双掌打[↓←→P]
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － 白虎双掌打[↓←→P] － 白虎双掌打[↓←→P] 轻量级
大缠崩捶[←→P＋G] － 壁 － 扬炮[P] － 铁山靠[←→→P＋K]
鹞子穿林[→P＋G] － 跃步顶肘[→→→P] － 白虎双掌打[↓←→P]
鹞子穿林[→P＋G] － 跃步顶肘[→→→P] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P]
鹞子穿林[→P＋G] － 白虎双掌打[↓←→P]
心意把[→P＋G] － 壁 － 崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P]
进步里胯[P＋G] － 猛虎硬爬山[↓→P] － 壁 － 崩挚云身双虎掌[P＋K＋G←P＋G→P]
进步里胯[P＋G] － 白虎双掌打[↓←→P]
进步里胯[P＋G] － 白虎双掌打[↓←→P] － 壁 － 铁山靠[←→→P＋K]
进步里胯[P＋G] － 右端脚[→→K] － P － 连环腿[→→KK]
进步里胯[P＋G] － 右端脚[→→K] － ↓P － ↓K － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P]シュン
进步里胯[P＋G] － 连环腿[→→KK] ウルフ?ジェフリー?シュン?リォン
进步里胯[P＋G] － 跃步顶肘[→→→P] － 白虎双掌打[↓←→P]
进步里胯[P＋G] － 猛虎硬爬山[↓→P] － 白虎双掌打[↓←→P]
顺步翻胯[←↓P＋G] － 猛虎硬爬山[↓→P] － 壁 － 白虎双掌打[↓←→P] － 铁山靠[←→→P＋K]
顺步翻胯[←↓P＋G] － 右端脚[→→K] － 独步顶膝[K＋GG离す] － P － 白虎双掌打[↓←→P]
顺步翻胯[←↓P＋G] － 独步顶膝[K＋GG离す] － 右端脚[→→K] － P － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K]
顺身翻胯[→←P＋G] － 心意把[P＋K] － 白虎双掌打[↓←→P]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 连环腿[→→KK]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － 白虎双掌打[↓←→P]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － 斧刃升膝伏虎挚[↓K＋G→K←→P]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － 修罗霸王靠华山[K＋G→P←→→P＋K]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － P －独步顶膝[K＋GG离す] ベネッサ
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － P －马步冲靠[↓→P＋K] 中量级
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － P －马步冲靠[↓→P＋K] － 白虎双掌打[↓←→P]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － P －马步冲靠[↓→P＋K] － 铁山靠[←→→P＋K]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － P －马步冲靠[↓→P＋K] － 右端脚[→→K] 轻量级
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － P －马步冲靠[↓→P＋K] － 跳山崩捶[←→P＋K]
顺身翻胯[→←P＋G] － 闯步[↑ or ↓] － 靠山壁[P＋K] － 跃步顶肘[→→→P] － P －马步冲靠[↓→P＋K] － P －铁山靠[←→→P＋K]



铁拳 4

基本系统介绍：（所有指令均按角色处于左侧为准）

“轻→”表示轻按 → “重→”表示按住→ 左拳 右拳 左脚 右脚

还需要说明一点的是铁拳这个游戏是按照每秒钟60桢的格式制作的，所以我们的角色的出招判定也按照每秒钟60桢的单位进行计算。每桢等于六十分之一秒，请大家注意。

☆ 摇杆回中

1．拳脚的解说：左拳无论在出招速度或者是收招速度上比右拳要快，右拳虽然比左拳速度慢一些，但是攻击力比较高而且攻击范围广。拳的共通特征以及规律并不能适用于每一个角色，每一个招式。在铁拳博大精深的格斗系统中，每个人物特性基本上都不相同，需要玩者不断摸索体会。脚与拳不同，脚的出招与收招比拳慢，但是通常脚的攻击力都要比拳高，而且攻击距离远。同样的是不同角色各种足技性能差别很大，自从铁拳3开始各个角色的共通招术越来越少了，因此将全部角色的技巧融会贯通几乎成为不可能的事情。想要成为真正的高手可不是一件很简单的事情啊！所以建议初学者最好以一个人物为突破口，通过对这个人物的性能熟悉来不断体会铁拳4深奥的系统，当您对整个系统了如指掌之后，开始新的人物的特训往往会达到事半功倍的效果。

2．后退：轻←或者重← 前进：轻→或者重→

前进与后退是进攻与防御中最基本的要素。善用前后移动，可以控制与对手间的距离，也可以使得你的攻防更加丰富多彩。当您的角色后退的时候，可以防御普通的上中段技巧，这也是铁拳在3D格斗游戏中有特色的系统之一。

3．快速突进／快速后退：轻→轻→／轻←轻←

快速突进与后退是高速移动对抗的关键动作，连按两下角色面对的方向的方向键，角色便可前冲；同理连按两下角色背对方向的方向键，角色便可后闪，快速移动比前后的移动要快出许多，但与普通前进与后退有本质上的差别，快速后退的过程中角色无法像普通后退那样带有防御的状态，请大家注意。快速后退往往令对手的攻击落空，产生空当以后可以反击对手。而快速突进是追击对手，以及一些有难度的空中连续技的关键，但要注意，快速突进的攻击虽然很强力而且迅速，但是角色是完全不可防御的。

4．防御：

上中段防御：轻←或者重←下段防御：轻↙或者重↙

铁拳4一个很重要的改变就是将下蹲的指令由原来的轻↓或者重↓以及轻↙或者重↙改变成为现在的轻↙或者重↙，因此以往的很多防御习惯应该改变，否则，一些铁拳的支持者会发现在下段防御的问题上会出现很多的漏洞。而且在对手不攻击的情况下重↙或者重↘可以在蹲踞的情况下前后移动，不过速度会非常缓慢。下蹲状态可以闪避上段攻击，而且可以防御下段技。下段防御之后，对手往往进入硬直，这时可以立即反击对手。但是要注意，下段防御容易被对手的中段技巧命中，特别是很多浮空技都是中段的，大家要格外当心。

5．被击飞以后落地刹那的攻防：

后转受身：倒地瞬间轻←。被吹飞后可以在落地的一瞬间输入指令，可以向后翻滚，以摆脱对手的近距离追击。

鲤鱼打挺：倒地瞬间轻→。这是从铁拳tt才开始加入的新技巧，是防止被吹飞以后对手继续追击的招式，而且角色可以立即进入站立状态。而且这个招式还具有中段判定，能够令对手损失体力。

画面内侧受身：倒地瞬间左拳或者右拳

画面外侧受身：倒地瞬间左脚或者右脚

说明：当被对手击倒后，可以用各种不同的受身摆脱对手的继续追击，并且能够避开不利地形。特别是避开死角和墙壁，以防止进一步的伤害。特别是可以闪避对手的直线攻击和一些空中连续技。是必须掌握的技巧之一。

6．倒地后的行动：

轻←	后转	轻→	前转
重→左拳＋右拳	前转扑击	重←左拳＋右拳	后转扑击
重←左脚＋右脚	登起	左拳	画面内侧转身
重↓左拳	画面外侧转身		
左脚	倒地下段脚	右脚	倒地中段脚
右拳	快速恢复(可以减少倒地的硬直时间)	轻↓左脚	下段牵制踢

当一方倒地的时候，应用上述技巧可以防止对手的进一步追打，并且辅助我方的移动。广大的铁拳爱好者会很熟悉吧。

7．投掷:接近对手的时候右拳＋右脚或者重→右拳＋右脚

因为铁拳4宣称真3D格斗感觉，这次加入了全新的“换位”（position change）系统，占用了原来用于左侧投掷的指令，因此投掷的指令与以往相比有明显改变，原来的右侧投掷右拳＋右脚变成了左侧投的效果，而右侧投掷的指令改变为重→右拳＋右脚，而且这两种投掷方法基本上都用右拳拆解，大家原来的习惯也应该随之改变。

铁拳的投技的特色是首先会出现一个伸手的动作，输入指令后当这个动作确实地擒住了对手，才可以进而使用下一个技巧。投技本身的原则是对付那些站立防御的对手，因为防御本身是不能破解投技的。

投技的种类：　投技使用时因与对手相互位置关系不同，使出的技巧也随之有很大差异。包括与对手正面相向、在对手左侧、在对手的右侧、以及处在对手背后4种情况。基本上来说正面的投技虽然变化很多，但攻击力却是最低的，而且也相对容易被拆解，所以在连续打击时突然近身使用投技，以这种突袭的方式可使得正面投技的作用得到发挥。当然还有一大部分就是固有投技（指令投），这需要特殊指令输入的投技也是每位角色都有，但性能亦各不相同的技巧。摔投系角色的投技当然相对丰富，特别是KING和NINA，KING可以将倒地的对手抓住再度投出，也可以对蹲下的对手使用特殊擒投等。另外KING和NINA为代表人物拥有指令连续投技，更是投系技巧的极致表现。具体指令可以参考各种人物的出招表以及注释。

8．投掷的破解：

普通正面投掷破解：右拳

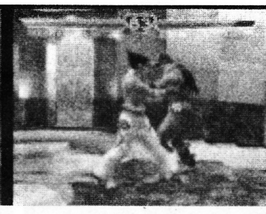
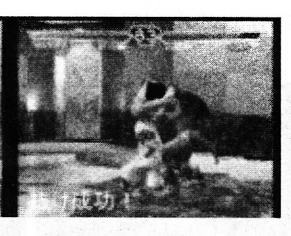
左侧投破解：左拳

右侧投破解：右拳

背后投破解：不能破解

部分特殊指令投破解：左拳＋右拳（具体人物的投技破解在出招表内有注解）

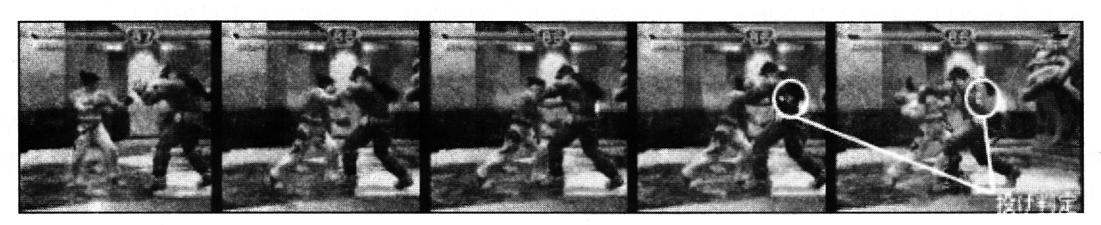


请大家注意，破解普通投掷，应该在被擒住的15帧内完成，也就是0.25秒之内输入正确指令，否则



将被对手打击。



当然还有一种最简单的方式，就是用普通固有技反击对手的投掷指令，只要对手没有擒住我方，就可以用拳脚令他的投掷中断。

9．蹲下途中攻击：

顾名思义就是由站立状态至蹲踞状态时的攻击方法。

具体指令是在我方站立时拉下的同时配合方向键进攻。换句话说就是在下蹲的途中进行攻击，这种攻击方式往往是速度很快的下段或者特殊中段的招式。作为牵制与骚扰非常实用，根据具体角色不同会有不同的招数体现。

10.．站立途中攻击

从蹲踞状态到站立状态时的攻击手段。此种攻击方式往往用在防反对手的下段攻击上，速度同样很快，而且有的人物还有强力浮空招术配备。比如洛的ドラゴンアッパーカット（站立途中右拳）和风间仁的追突（站立途中右拳）就是非常强力的浮空技。

11．跳跃:分为小跳轻↗和大跳重↗(前作中的重↑变成了横向持续移动) 而且小跳和大跳又根据起跳后输入指令时间的不同,会产生不同的攻击效果。跳起攻击对应左拳、右拳、左脚、右脚4种攻击种类，而且每一个拳脚键在攻击点上也有四个不同的变化，分为起跳点、最高点、下降中和落地点这四位置攻击方式和判定均不相同。但是崇尚地面战的铁拳，并不主张频繁的起跳，因此灵活运用跳起骚扰对手，交换位置是一种格斗策略。

12．侧移动:

向画面内侧横移动: 轻↑或者重↑(持续移动)

向画面外侧横移动: 轻↓或者重↓(持续移动)

标榜真3D格斗的铁拳4侧移动系统吸收了刀剑格斗大作“灵魂能力”的优点，并且对其进行了改造，使之更加适应激烈的对抗。而且在每一次格斗的开场都有一段时间您控制的角色可以随便在场景中移动（但是无法进攻），这样有利于选择地形，摆脱不利地势，同时可以调整与对手间的距离，令以往一些开场就运用特殊固有技进行攻击的取巧打法失效。能够在场景里面自由移动还有一个好处，就是可以闪避更多的直线攻击，这样极其容易绕到对手侧位甚至后背予以敌人重创。横移动的加入使得游戏向画面深处及画面近处的空间感更加强烈。侧移动需要操纵者有良好的手感和空间感。但要注意一点的是，侧移只能闪避开对手直线的进攻，对于回旋系或者一些攻击面积很大的招术，都不能完全闪避，所以这一点要请爱好者们注意。另外还有一点就是根据对手的出招不同，我方向着纵深或者外侧侧移动的闪避效果是不一样的，比如风神拳，大家尽量向着对手的右手移动，那样更加容易闪避对手的攻击，令其出现强直。具体的操作需要大家不断在实战中积累经验，不断检讨与琢磨。








13．反击技：

自从铁拳2开始就有角色配备反击技，反击技本身没有攻击力，一定要结合对手的上中段攻击，借对方的力量将对手用摔技或者关节技反击，根据对手不同的招术，反击技的应用在时机和指令的感觉上存在着微妙的变化。反击技必须建立在预测对手的攻击基础上，若反击技动作失败，将会令我方产生硬直，给对手留下进攻的机会，因此注意把握时机非常重要。

铁拳4将反击技这个系统发挥到了极致。经典的反击技在铁拳4中虽然只有尼娜，保罗拥有，但是指令极其简单轻←右拳＋右脚，这个招术可以根据对手的出招，反击对手的上中段技巧。本来铁拳3和铁拳TT中的风间仁也拥有这个技巧，但是在铁拳4中，竟然将仁的反击技性能调整成更加强悍的“受け流し技”，这个技巧将对手的上中段攻击化解的同时，其后可以随意运用各种攻击手段，真是十分的恐怖。还有需要指出的就是豹王King的反击技，这个反击技是专门针对对手上中段足技的而设置的，而且反击对手以后，敌人的倒地硬直时间很长，豹王可以继续以下段投或者下段固有技继续进攻，这也是铁拳中的一个亮点。

14．反返技：

这个技巧是针对反击技设计的招数，是指进攻中被对方使用反击技防反时，从其中摆脱并且继续打击对手的技巧。因为反击技本身的防御大于进攻的特征，而铁拳的一贯宗旨是鼓励进攻的，因此这技巧的设计思路是很成功的，指令输入方面也同样要遵循一定之规：当左侧拳脚被反击技反击的时候用用轻→左拳＋左脚，当右侧的拳脚被反击技反击的时候用轻→右拳＋右脚，当双拳双脚的指令被对手反击技反击的时候，根据您控制的角色的招数具体的反返技方式仍然是上面所列的方法，但是左右会有不同的变化。极少数例外，如对PAUL的崩拳的反返技要用方向键轻↗左拳＋右拳，但是这种特例不多，因此不再赘述。这是一个难度相对较大的技巧，是上级者修行的课程。令：起身中段脚的反返技要用轻→左脚＋左拳指令，正好与常规法则相反，请大家尽量掌握。

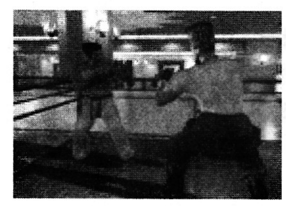
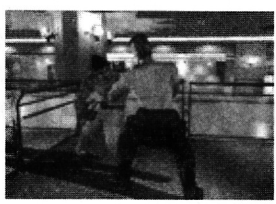
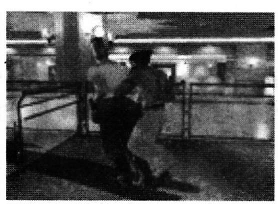
15．上中段裁：

铁拳3中加入的一种新技术，像反击技一样，但是并不能直接损失对手体力，而是破坏正在攻击的对手之体势、令其出现硬直时间，随后可以进行追打。但是并不是所有的人物都拥有这种技巧，在铁拳4中洛，凌小雨具有最简单的上中段裁轻←右拳＋右脚。基本上类似于风间仁的受け流し技，铁拳4将原来上段裁以后出招比较慢的特点作了改变，洛和凌小雨可以用特殊的固有技100%的命中对手了。同样的铁拳4中不同人物还有很多具有裁的特点的固有技，比如雷武龙的虎构中推前和豹构中推前分别具有上中段裁和下段裁的效果。斯蒂夫的パリング轻→右拳以及布莱恩的轻←左拳＋右拳、洛的轻←左拳＋右拳和雷武龙的醉步轻→ 左脚＋右脚是专门裁上中段拳的技巧。其后的连接手段请您在实战中体会，在这里就不再详尽描述了。因为裁这一技巧也可以属于反击技这一大类，但是在对付对手发动的发攻击时无论从判断还是反应速度方面没有经过刻苦练习的都不易成功的，只有在对方进行组合攻击并展开连续技后料敌先机才是上策，这个技巧也是上级选手的功课之一。

16．下段裁:配合对手下段攻击重↘

这个指令是从铁拳3的特殊指令下段裁发展出来、并在铁拳tt中得到各方好评的技巧。各个角色都具备，配合对手下段攻击的一瞬间输入重↘令对手的下段攻击中断，并使对手出现硬直时间，因此可以用角色的固有技打击对手。

17．交换位置：



这是铁拳4中新近加入的系统之一，这个换位就是摆脱不利地形的最简单手段。抓住时机，将不利地形抛给对手对胜败转换非常重要。当您处于不利的地形时，可以利用这个技巧反客为主。不同的指令可以将对手推入不同的位置，并且将令您获得10桢的优势时间，但这个技巧本身并不能令敌人损失体力。因此将敌人推入死角以后如何进攻需要玩家利用头脑自己组织。



上面这个图示就表明了一八将豹王推入死角以后利用鬼哭连拳进攻的具体方法，也许会对我们聪明的玩家有所提示！

具体指令

轻↑＋左拳＋左脚

轻↓＋左拳＋左脚

轻→＋左拳＋左脚

轻←＋左拳＋左脚

交换位置用左拳拆解。

18．墙壁的攻防：

铁拳4最大的变化就是增加了墙壁和障碍物，更改了以往铁拳系列没有边界的特点，而且墙壁的反作用力将对角色产生伤害。全新3D场景各有特色，每个场景都有它的地形特点和隐含要素，真正的高手一定要掌握各个舞台的构成，占据有利位置。本作从广阔的野外到狭窄的街区都有全新表现，比赛之前掌握地形对胜负产生很大影响！当角色进入某些死角的以后，普通的侧移动和一些需要横移动的固有技将不能使用，这样将会对角色非常不利，因此灵活的移动极其重要！如何将对手逼入死角，同时避免陷入险境是胜利的关键因素之一。因为多了墙壁的限制，原先一些喜欢后退狙击型的玩家更加应该重新检讨战术，避免陷入困境 。






这次的墙壁不但会产生反作用力，加大伤害值，而且能够影响角色的倒地体式和时间。在一些开阔地带无法连接的空中连续技将成为可能，一些大出力空中连续技在特定的角落将会带来致命的伤害。同时，以往开阔地带能够连接的普通空中连续技也会因为对手的滞空时间和体位变化而失败，所以攻防双方都应该注意墙壁对格斗情势的各种正负面影响作用。

19．三角跳踢：背对墙壁将会非常危险，但是除了交换位置和侧移动以外，三角跳指令可以令角色借



助墙壁的支撑进行一个飞踢的动作，一方面攻击对手，一方面摆脱不利地形。具体指令是背对墙壁的时候轻←轻←轻↖。但是应该注意，这一个招术硬直时间很长，往往在落地的瞬间导致对手反击，因此应该慎

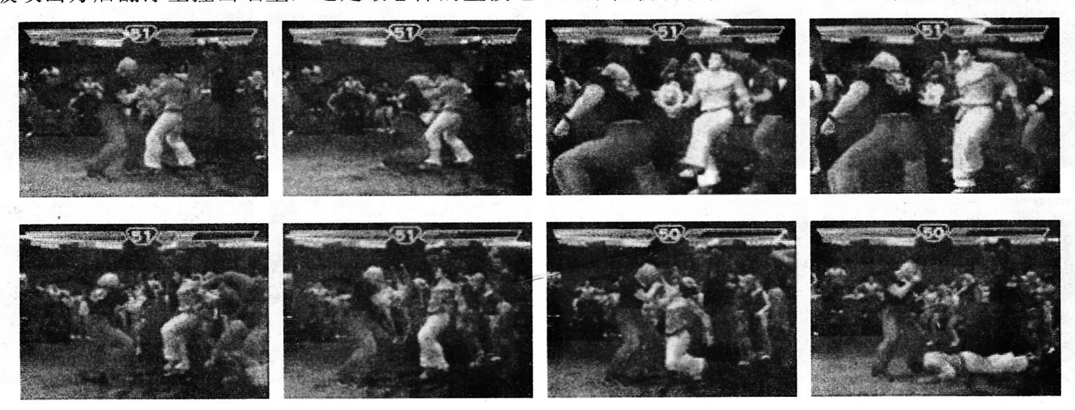


重使用。

20．特殊固有技巧的指令输入新的变化：铁拳4中同样的招数，当你的输入时间有差别的情况下，一些特殊技巧的性能将会有细微的变化。例如：保罗的疾风崩拳轻→轻→左拳、右拳，疾风之后必须在第一发命中对手的一瞬间输入右拳才能完成指令。实际上这是调节游戏平衡性的表现。（具体情况请参考出招表中的说明）

21．墙壁的攻略：

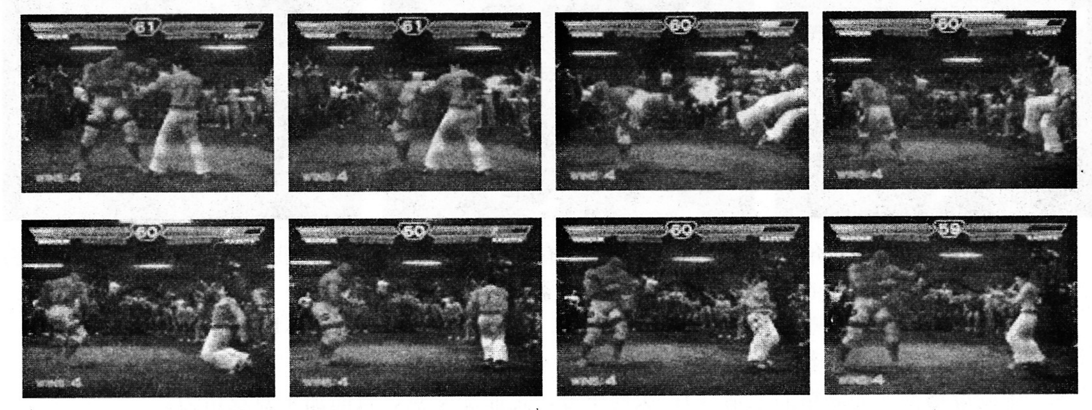
1．当您面对或者背对墙壁的时候，攻击方的强力固有技（如保罗的崩拳）如果完成Clean攻击，会令被攻击方后翻浮空撞击墙壁，这是最恐怖的壁技之一，不但伤害很大，而且绝对不能受身，攻击方可以



连接进一步的连续技追打对手。

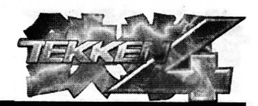
2：墙壁受身：

另一方面，如果攻击方的突进系固有技距离被攻击方较远，虽然同样可以引起短暂的硬直，但是在触墙的一瞬间按动任何一个攻击键，被攻击方是可以受身的。原则是用拳键左拳或者右拳向对手的右侧受身，

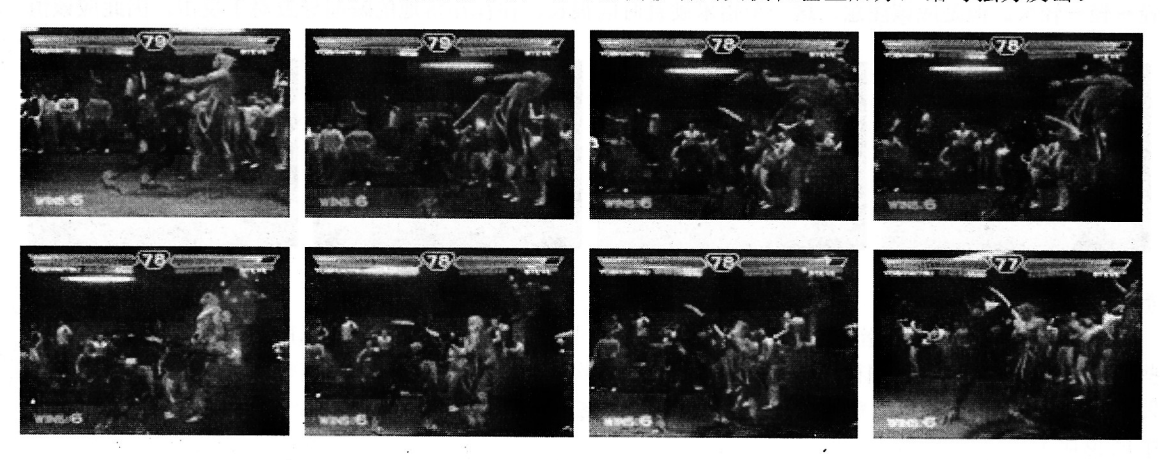


用脚键左脚或者右脚向对手左侧受身。

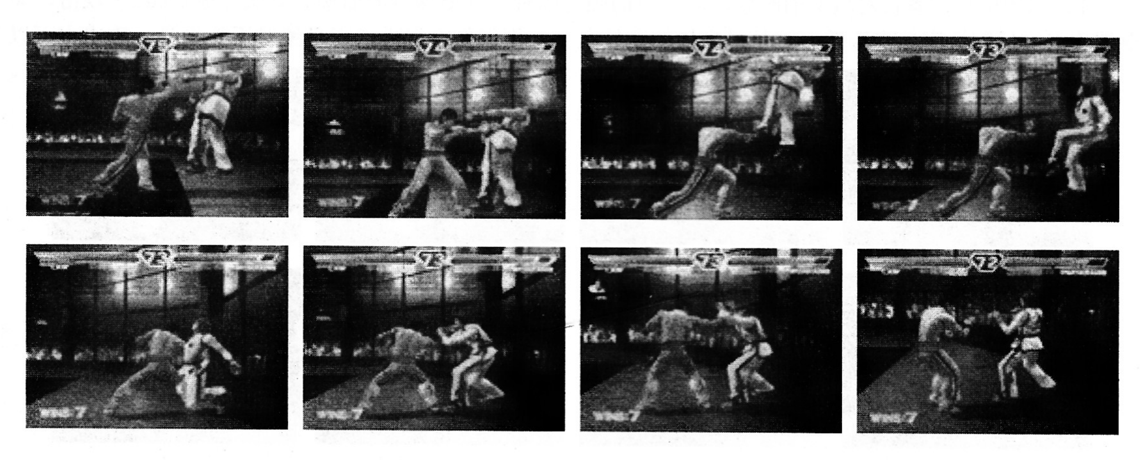
3．在对手空中连续技当中，如果被攻击方触到墙壁，立刻可以用受身逃脱对手的攻击。指令仍然是在碰壁的一瞬间按动相应的拳脚键，同样是用拳键左拳或者右拳向对手的右侧受身，用脚键左脚或者右脚向



对手左侧受身。而且当对手的攻击落空的同时，你可以侧移动到其侧位甚至后方，给与强力反击。



4．当然，如果触墙后不用墙壁受身，仍可以用普通的地面攻防策略。这取决于对手的攻击方式，和您所处于的地形以及您的倒地姿势。



5．大家应当注意，一些投掷技巧也会引起墙壁反弹伤害，这些技巧往往不能受身。

6．当然，在场景中的很多柱子也能够引发墙壁技。



大家已经了解墙壁会对角色产生伤害，但是到底有多么大的损伤呢？下面我们就来探讨。 墙壁伤害：不同的墙壁会引发不同的伤害值是铁拳4地形因素的又一个特点：

*　低硬度的墙壁（如购物中心的栏杆）：正面，左右侧面以及背面都不增加伤害值。

*　中硬度的墙壁（如新宿的电话亭）：正面加4点攻击力，左右侧面、背面不增加伤害。

*　中硬度墙壁（如新宿的电话亭）：头向下方，正面加4点、背面加4点攻击力。

*　高硬度墙壁（如实验室的墙壁）：正面，左右侧面，背面均增加4点攻击力。

这样大家会对墙壁有了比较全面的认识了吧！

21. 跑动攻击

指令：轻→重→

请大家注意铁拳4跑动的指令与原来的历代作品（轻→轻→轻→）相比有了变化，跑动冲刺状态与各种键位组合产生各种效果是铁拳系列作品一直保留的攻击技巧之一。当对手被击倒或者对手远离我方时，都可以利用跑动攻击的技巧，实战中应该灵活运用取得优势。当距离适合的时候可以作突击技巧使用。

1）将对手扑倒：跑动3步以内与对手接触时，可以不需要按任何键就可以将对手扑倒在地。

2）跑动中下踩：对手倒地时，跑动四步以上可以踩到倒地的对手。但是对手利用横转和受身或者下段牵制脚可以闪避。

3）跑动冲撞：跑动4步以上后便变为防御不能的冲撞，这不但是一个防御不能技巧，而且冲撞时攻击方是处于无敌状态的。因此这个技巧用来对付远距离的对手非常实用。应该注意的是下段牵制脚能够闪避这个攻击。

4）冲刺铲脚：跑动3 步以上右脚。

跑动中的下段攻击，与扑击和飞踹等中段技形成二择。

5）跑动扑击：跑动 3步以上左拳+右拳

向站立但是距离较远的对手施以突袭的技巧，前冲3步以上后双拳时按下，扑击虽然是可以防御的中段技巧，但是就算对手防住了，也会有不小的一段防御硬直时间。而且当扑击到对手膝盖以下的位置的时候，对手出现更加长时间的硬直和防御破坏，这个时候能够用普通拳击将对手浮空，其后可以连接空中连续技。

6）跑动飞踹：跑动中左脚

前冲状态时随时可以使用的技巧，这个招术对手如果防御也会出现防御崩坏。可以放心使用。特别是对于那些防御下段的对手，飞脚的攻击是中段判定会对其产生强烈的心理打击。

22．扑倒与被扑倒的攻防：

跑动中扑倒对手以后就可以出现将对手扑倒的状态（骑在对手身上），这时可使出拳击或关节技给对手造成伤害，攻击时要特别注意的是按键的时间，关节技很容易错过指令的输入时机。比较常见的是会转入挥拳殴击，左右拳的痛击最高可以连打5发，而且根据出手不同，内在又有很多变化。特别是在铁拳4中的新人物马杜克，扑倒后的攻击力惊人，因此扑倒的攻防策略对双方都很重要。

跑动中扑倒在前面已经介绍过，这里不再重复。我们来看一看铁拳4中具有指令扑的人物：三岛一八（站立中或者轻↙或者轻↓左拳+右拳），保罗（站立中或者轻↙或者轻↓左拳+右拳），豹王（站立中左拳+右拳）和克鲁格（左拳+右拳或者左脚+右脚）。但由扑倒展开的攻击亦非没有破解方法，若掌握好时机同样可以从中挣脱出来。因此攻击方要想不被对手摆脱，便有必要掌握各种攻击组合并灵活使用。

扑倒后的攻击虽然是全角色的共通技，但性能各不相同。而扑倒后的关节技仅尼娜、豹王、保罗和马杜克可使用；而吉光无论输入怎样的指令都同样是用剑刺穿过手，至于KING更可用出多种组合投技（详情参见各个角色的出招）。

扑倒的挣脱：扑倒的脱身有很多机会，首先是被撞的瞬间输入右拳可以破解扑的动作，如果失败以后仍然可以用左拳+右拳将已经骑在身上的对手反扑在地进而进行扑倒攻击。其次是如果扑倒后对手已经开始用拳击打击我方，仍然可以用左拳 或者右拳在五连击的第一发和第四发挡格对手。原则就是输入与对手相逆的拳键。

对关节技则要在被对手施以关节技的同时按左拳+右拳，再连打拳键。大家应该注意保罗、妮娜、马杜克、豹王等的腕拉十字固应该用左拳+右拳、右拳、右拳、右拳、右拳而尼娜、豹王的腿拉十字固用左拳+右拳、左拳、左拳、左拳、左拳反击！指令输入成功以后，被扑倒方可以迅速起身将对手推开。而且保罗、妮娜、马杜克、豹王等角色如果迅速输入左拳+右拳、右拳、右拳、右拳、右拳右拳、右拳指令还能够创伤对手！（但是时间很短暂，只有12桢的输入空间），大家应该仔细练习。

23．关于晕厥的恢复：

铁拳4种有很多技巧会导致角色晕厥，这里讲述的是一种双手捂住肚子痛苦的倒下的那种晕厥。在这种晕厥的情况下，往往容易被对手继续追击。比如最具代表意义的是风间仁罗刹门两发反击命中的时候，其后风间仁如果继续攻击将造成很大伤害，但是在这情况下，按住方向的轻→会令我们的角色迅速苏醒并进入



防御状态，这是一个减少伤害的漂亮技巧。但是需要注意的是导致晕厥的招数有很多，这种方法并不是绝对可以恢复所有的晕厥状态，请大家要格外当心。

24．身体失衡状态下的攻防：

某些技巧命中被攻击方以后，会令角色身体失去平衡，这种情况下是没有防御的，随之而来的必然便是攻击方继续进行追打。所以被攻击方应该尽量避免陷入这种状态。比如被普通的勾拳打中以后，角色会捂住鼻子向后倒，这个时候如果对手用突进系上中段技巧追打，我方不能防御，但是在铁拳4中不能防御并不等于不能闪避，这个时候被攻击方只要拉住方向键重↓便可以直接顺势躺在地上，避过对手的攻击。当然这样会陷入下段无防御状态，不过那样双方都进入了二择状态，显然对于被攻击方来说，那样会安全许多 。

25．空中连续技：

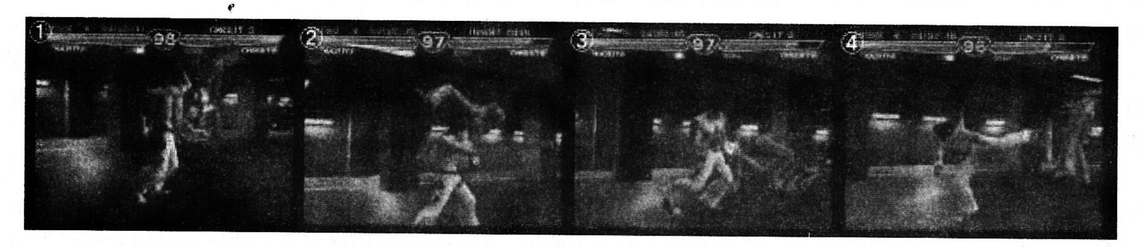
空中连续技就是用特殊技巧将对手浮空以后，对滞空的对手继续进行打击的手段，是铁拳攻击策略的根本要素，也是早期3D格斗游戏区别于2D格斗的最明显特征之一。许多铁拳爱好者在地面战中非常占尽优势，但是只是因为错过了一次空中连续技的机会而导致失败的例子比比皆是。因此空连的质量对格斗中胜负的影响非常大。同时构思新颖的空中连续技不仅仅是一种高级的作战技巧，还是一种个人思想与智慧的表现。Sdream将首先为您详细分析空中连续技的总体情况。具体到每个角色的特点将在此后每个人物的章节介绍。

空中连续技的分类：

1．　以指令轻↘右拳起手的空连：这是一个非常基本的空连起手式，简单而迅速，往往在反击对手时非常有效，而且有趣的是很多角色的在使用这个招式的时候自身的上段是无敌的，也就是说这招不但能够躲

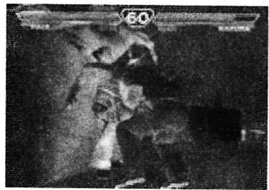


避上段技巧，而且还能将对手浮空，是必须掌握的技巧之一。需要补充说明一点，这招并不是所有角色都具备，有些角色的固有技如果与这个指令重合的话，仍然会以固有技为主力武器。



2．　中上段固有技系浮空技：这是最重要的浮空技巧，基本上每一个角色的招数指令、性能、还有硬直时间几乎完全不同。以三岛一八的风神拳为代表。这个部分将在每一个人物的章节里面具体介绍。

3．　吹飞系：同样属于各个角色特定的固有技，在铁拳4种用这种技巧将对手吹飞后，其身体会因为

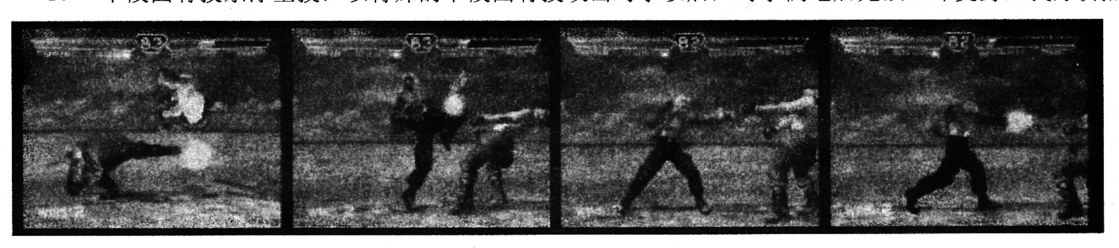





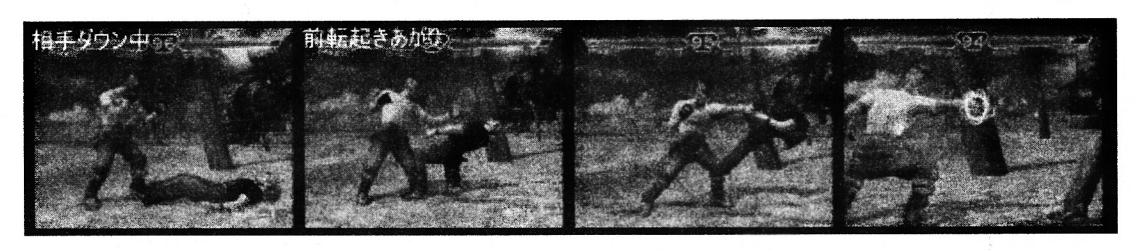
墙壁的反作用力而失去平衡，这个时候其后可以连接进一步的连续技打击对手。保罗的崩拳是最鲜明的例子 。



4． 下段固有技系浮空技：以特殊的下段固有技攻击对手以后，对手倒地后无法立即受身，我方仍然



可以追加连续技进行攻击。例如布莱恩的スネークエッジ （轻↘左脚 ）扫倒对手以后，可以后续ニークラッシユ→左拳→マッハパンチ



5． 对于倒地后起身途中的对手攻击形成的空中连续技。这种技巧往往是以快速并且攻击力小的技巧起手，属于低位浮空技巧之一。此后可以连接的空中技巧往往因为第一发较轻的原因，空连攻击力并不很高。

6． 在特殊情况下，我们可以利用对手的防御破坏状态将其浮空，进而形成空中连续技。比如在前面介绍过的跑动中扑击对手的膝关节以下部位所形成的防御崩坏，就是很好的将对手浮空的机会。

7． 背对对手的时候，用跳跃＋右脚也可以浮起对手，因为背向跳跃右脚攻击力很高，因此总体空中连续技效果非常令人满意。

8． 很多角色某些特定的技巧的反击状态都可以将对手打飞，其后可以追加各种空中连续技。比如洛和保罗的普通右脚反击状态时，对手也是可以被浮空的！

9． 由墙壁派生出的空中连续技简称壁技：这部分的空中连续技是铁拳4新增的一个大类，因为各种复杂的地形因素影响，导致不象普通空中连续技那样容易掌握，因此结合实战不断训练才是真正的取胜之道。具体原则请您参考地形要素的各种解说。

说完了空中连续技的基本种类，sdream要向大家介绍很重要的一个内容，就是空中连续技的伤害值计算方法。铁拳本身的空中连续技不是单纯的将所有的招数的攻击值简单相加，而是有一个科学的计算公式。这也是游戏设计平衡的一种体现，大家掌握它的计算原则之后会使我们的空中连续技组织得更科学，战术更有效！

铁拳本身的各种攻击并不是每一个出招都固定在一个不变的攻击值上的，同样的招数在不同的情况下会产生不同的判定，从而导致不同的伤害值。下面就向大家介绍招术的不同打击效果下的伤害值的计算方法。

＊ 普通攻击：攻击力就是出招表列出的正常数值。（具体请参考指令表提示！）

＊ CLEAN攻击:当攻击距离对手非常近时，判定为CLEAN HIT，攻击力是正常状态下的1.5倍。

＊ 反击状态：当您的攻击正好击中对手招数，我方的攻击伤害将等于固有技攻击力＋敌方技巧攻击力X0.3X（敌方技巧所在祯数／敌方技巧所需祯数）。

铁拳4的空中连续技攻击力计算方法与前一作品铁拳TT完全不同。具体公式如下：

空连攻击力＝浮空技X100%+第一发攻击力X0.8+第二发X0.4+第三发X0.4+......

与Tekkentt相比，铁拳4减少了第三发以及以后空连的百分比。我们能够看出铁拳4的格斗系统在向着地面战的角度倾斜，同时我们从另一个侧面看出，空中技巧的组织原则并不是连击数量越多越好，而要考虑质量，特别是形成空连后的第一发对整个连击非常重要。因为在空连中除了浮空技本身，其后的招数是不会形成反击状态的，所以大家要努力将同样的招数达成Clean攻击的效果才会明显提高整体的攻击力。

这里补充一些其它一些技巧的伤害值计算方法供大家参考：

换位攻击：换位以后不但令主动方获得优势时间，而且会增加3点的攻击力。

追击倒地的对手，对手不动和横转受到的伤害都是100%，而前后转的时候是80%。



地形分析：

铁拳4最重要的革新就是加入了地形的要素，更改了以往格斗场地没有边界的特点。这也是朝着真实的空间感迈进的表现。而且每个场景和地形都设计得恢宏浩荡，极具魄力。这个作品可以说是迄今为止第一个真正地令地形这个要素在对战中发挥重要作用的对战游戏。只有当您亲自操作的时候才能够深深体会到处于不利地势的时候那种紧张与压迫感。而且通过system246机版的高水准3D表现，每一个场景复杂程度比以往任何一款格斗游戏都精彩得多，特别值得一提的是这次铁拳4各个场景中水的质感可以说是一流的，既有迤逦的海滩风光，也有险恶的山涧溪流，同样喷泉和水池也有全新表现。因为开发重心经过了重新检讨与调整，namco对于背景的处理达到了系列中的最高峰。

回到对战的本身来研究对于地形的认识，sdream提醒大家注意以下几点重要的观念：

* 地形的标志物：通过不断地对战，游戏者应该尽快学会通过场景中相应的标志物来判断自己所使用角色所在的位置这个技巧。因为游戏画面本身大小虽然是固定的，但是只要明确了一些特定的标记（比如地面上的停车线，或者河岸的边缘等等），就可以了解我方与各种障碍物以及墙壁的角度与距离。从而不盲目移动，相应地就会减少进入死角的机会。而且大家一定要尽量避免背对墙壁或者障碍物，防止对手进攻时我方腹背受敌，这是占据有利地形的原则之一。

* 场景的广度：每一个场景因为环境不同，所以广阔程度也不尽相同。从拥挤狭窄的地下搏击俱乐部、到广阔的飞机场、海滩等都有细致地描绘。对于想要成为高手的人来说，场景的广度将直接影响到攻击与防御策略，因为以往习惯性的原因，很多玩家刚刚接触铁拳4的时候都比较习惯在广阔的地点进行对决，很坦白地说就是因为这样移动起来非常方便，可以灵活的控制与对手间的距离，掌握比赛节奏。但是针对以往铁拳系列中一种很没有观赏性和品位的狙击战术——小鸡打法（Chicken：英文的原意是胆小鬼的意思，这里指不断后退、后退、等待对手漏洞再进攻的一种消极战术。用这种战术胜利以后将在画面的下角出现一只小鸡的标志，在正式的世界级铁拳比赛中只要出现小鸡就算失败。），控制场景大小将令玩者退无可退、必须放手一搏才能取得胜利。这样不但抑制了消极的防御反击战术，而且增加了比赛的紧张感与刺激感。这也是namco鼓励进攻意图的明确表现。

* 死角：每一个场景的形状不同，而且各种墙壁和障碍物构成的边界将形成若干个“角落”，当两面墙壁组成的角度很小的时候，处于这些角落中的选手将无法应用侧移动等技巧（因为墙壁的阻隔）。同时，处于角落里面的角色将处于两面墙壁的反弹的危险境地中，如果被对手攻击形成壁技，伤害将十分巨大，因此大家要格外当心。

* 障碍物：铁拳4的每一个对决地点的地形都各有特点，而且某些场景中会有可以击毁的障碍物，比如雕塑、栏杆、电话亭等。这些障碍物也会产生类似于墙壁的反作用效果。但是因为硬度和耐久度各不相同，对角色产生的反弹伤害值也各不相同，具体情况在壁技的伤害里面阐述。另一方面，一些障碍物在承受不同的攻击以后是能够破碎的，这种设定令地形更加复杂多变。

* 倾斜度：某些地形是带有高低差的，而且倾斜角度各不相同，这也与真实环境非常贴切。需要注意的是，铁拳4的地形倾斜程度并不影响固有技的性能判定（这完全区别于VR战士3的地形概念）。那就是说处于低位的角色的上段技，不会因为地形的原因改成中段判定，实际上这也是namco基于防止系统过于复杂的考虑进行的修正。但是请大家注意，地形的倾斜度将对一些空中连续技产生影响，因为在进行空中连续技的时候，在地形的倾斜程度的影响下，同样的浮空技将会产生不同的浮空时间和高度，所以根据地形的起伏提前预测对手落地的时间是空中连续技组织的重要参考因素。



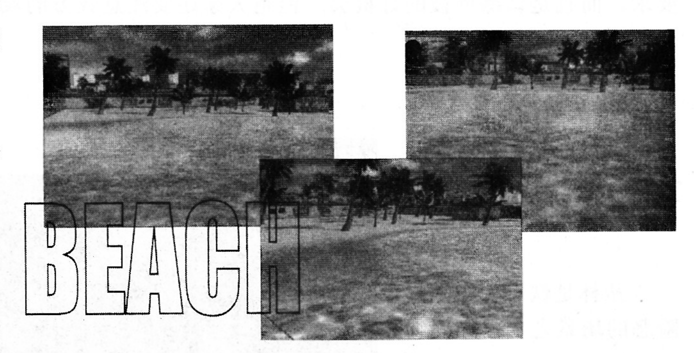
具体场景介绍：

1．海滩：

海滩是铁拳4中最广阔的场景之一，攻防双方都有很大的空间进行快速的移动。而且障碍物相对较

少，不容易产生壁技。

场景大小　☆☆☆☆☆　障碍物　☆☆　倾斜度　☆☆　死角　☆



A　浅海：几乎没有任何障碍，场景十分广阔，阳光下海水的质感制作效果非常出色。

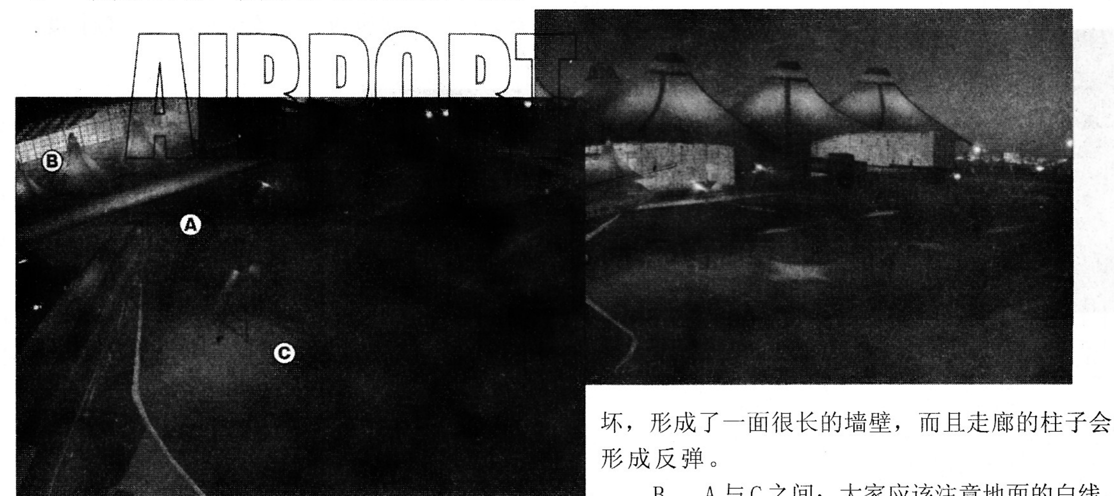
海水的深处将有一道防鲨网将浅海与深海阻隔开来。

B　沙滩：几棵椰树容易导致反弹和伤害，同时在海滩的另一侧会有一排木墙和一个小木屋应该尽量避免背对！

2．飞机场：

舞台大小　☆☆☆☆☆　障碍物多少　☆☆　倾斜度　☆　死角　☆

A　候机大厅前：候机大厅的钢化玻璃不能破坏，形成了一面很长的墙壁，而且走廊的柱子会形成反弹。

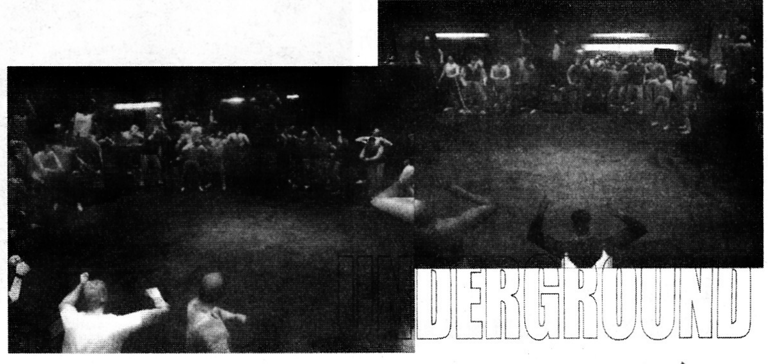


B　A与C之间：大家应该注意地面的白线，白线是与墙壁平行的。同时穹顶会对高段浮起的对手反弹。

C　飞机场中心：在飞机底部将有轮胎等障碍物不能破坏，而且机腹会对角色产生反弹。

3．搏击俱乐部：

场景大小　☆　障碍物　☆☆　倾斜度　☆☆　死角　☆



这是本作中最狭小的场地，几乎对决开始双方同时背对墙壁，所以在这种情况下，双方都要尽量展开狂野的进攻，一方面攻击对手，



一方面自己摆脱墙壁的反弹。地下搏击俱乐部周围围满了疯狂的看客，但是也正是这些拥挤的人群降低了墙壁的综合硬度，从而轻微地减轻了墙壁的伤害。这个场景对每一个玩家的攻击力和侧移动的技术有很苛刻的要求。而且是训练壁技的好机会。但是大家还要注意我方的攻击目标是对手，而不是旁边那些可怜的观众......

4. 丛林：

舞台大小 ☆☆☆ 障碍物 ☆☆☆☆☆ 倾斜度 ☆☆☆☆☆ 死角 ☆☆☆☆



丛林是铁拳4中地形最险恶的场景之一，障碍物和死角极多，虽然在溪流附近是平坦地带，但是从河岸以上就是一个倾斜度很大的陡坡，其上是地势极不规则的密林。在这个环境里，侧移动是最重要的，一定要尽量远离河岸，尽量避免背对树木，否则很容易导致墙壁的反弹伤害！而且这种地形中河岸和树木的硬度很高，壁技引发的伤害很大。

5 . 停车场：

舞台大小 ☆☆☆ 障碍物 ☆☆☆☆☆ 倾斜度 ☆ 死角 ☆☆☆☆☆

呈长方形的停车场四面都有水泥墙壁，而且停车场四方的柱子（可以破坏）、以及停放的汽车等障碍与墙壁相结合处形成很多死角。在停车场的入口处的地面有轻微的角度变化（台阶）。请大家注意地面的行车线，那是与两侧墙壁平行的，便于指导我们移动的方向！

6 . 大厦顶部：

场景大小 ☆☆☆☆ 障碍物 ☆☆☆☆ 倾斜度 ☆☆☆☆ 死角 ☆☆☆☆

Namco灵活运用system246的光源效果令大厦顶部的夜景极其美丽，这是所有场景中倾斜程度变化最多的决战地点，对玩者空中连续技的组织有很高的要求。同时周围的雕塑虽然可以破坏，但是与栏杆等物体形成的大量死角也是我们应该注意的因素。大厦顶部钟楼的墙壁硬度非常高，应该努力防止被对手吹飞形成不能受身的壁技。

要点：

A 斜坡之上：骑士雕像是可以击毁的。

B 斜坡：两侧墙壁尽量不要背对。

C 斜坡之下：不要背对护栏，而且这些栏杆也是不能打碎的。

7．酒店大厅：

场景大小　☆☆☆☆☆☆　　障碍物　☆☆☆☆
倾斜度　☆☆☆☆　　死角　☆☆☆

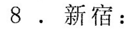
A　大厅电梯前：楼梯下的位置容易导致受伤，而且距离墙壁很近。

B　水池：水池中心没有障碍，但是因为地面角度变化，会对空连造成影响。

C　楼梯上：很多栏杆一方面可以破坏，也可以引起反弹伤害。

一个很高的圆形台阶造成倾斜度变化也应该考虑在内。

酒店大厅的制作十分华丽，总体来说分成大厅电梯前，水池，和楼梯上部三个部分，虽然场景变化很多，但是因为场景广阔，所以基本在中央位置形成壁技的机会稍微少一些。但是我们应该注意到部分大厅的顶部很低，一旦使用高位浮空技令被攻击方触及大厅的顶部，将导致反弹伤害。

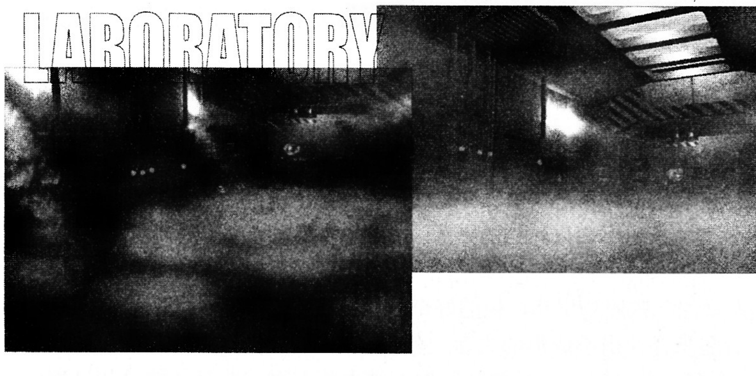


8．新宿：

舞台大小　☆☆☆　　障碍物多少　☆☆☆☆　　倾斜度　☆☆　　死角　☆☆



新宿的街头几乎是完全按照东京新宿的夜景描绘的，这个场景之中，商店与大路之间有几个电话亭将地形分割成两个部分，虽然电话亭本身可以击毁，但是因为数量比较多，容易对各个角色产生反弹作用。而且几个街头的拐角也是绝对的高硬度墙壁组成的死角，大家要分外留心。



9．实验室

场景大小　☆☆　　障碍物　☆　　倾斜度　☆☆　　死角　☆☆☆

长方形的建筑，地面散发着雾气。四壁因为是钢铁，所以硬度很大，因此壁技引起的伤害很大。同时地面还有一定的角度，中心凹陷，四周稍微隆起，空连的时候应该考虑墙壁和地面对浮空以后的综合作用。

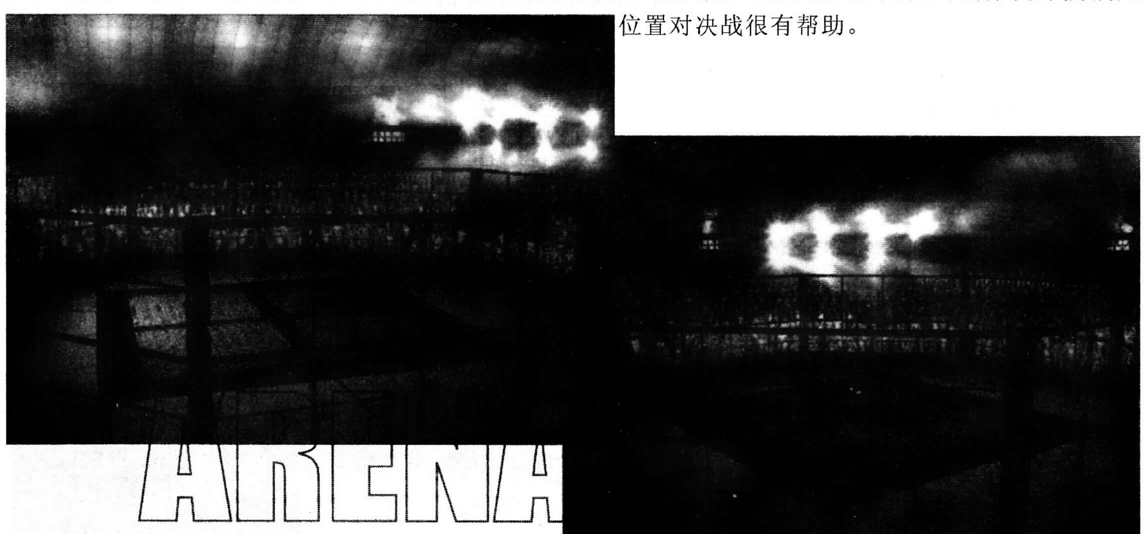
10．最终斗技场

场景大小　☆☆　　障碍物　☆　　倾斜度　☆　　死角　☆☆☆

最终斗技场是所有角色挑战铁拳4最终Boss三岛平八的场地，制作水准极具魄力。万人围绕的斗技场



气势恢宏，而且六角形的擂台完全封闭在铁笼中。击倒对方的人就能获得三岛财团的领导权，好一个决一胜负的所在。需要注意的是六个边缘的铁丝网是造成壁技的主要因素，通过地面的铁架和龙骨判断我方所处位置对决战很有帮助。





故事背景介绍

两年以前，三岛平八未能捕获斗神。

但是平八仍然没有放弃这念头，他命令研究人员收集斗神的血液样品，皮肤组织和片段，以继续实施遗传基因实验，克隆最强格斗生命体。 三岛平八的目标是通过用他自己身体结合斗神的染色体创造出新生命形式。

不过，研究并不成功。在规模庞大的实验之后，三岛平八的生物工程学实验室得出结论：恶魔基因是成功完成斗神结合体的必要条件。三岛平八得知他自己的身体缺乏恶魔基因。但是，他知道有一个人拥有——他的孙子风间仁。

在铁拳3比赛中打败斗神的风间仁被三岛平八用枪击中。 他的生命离开了身体，转换成恶魔风间仁。恶魔仁击垮了三岛平八消失了。 铁拳大赛后谁也不明风间仁的下落。 因此平八寻找风间仁的工作并没有取得成效。

然而，三岛平八在他的调查期间发现的一张照片引起了他的好奇。这张20年前的照片是烧过的尸体的形象。三岛平八注意到尸体的后面，看起来像伸出不成形的突起，就像伸出的翅膀一样。平八确信这照片是三岛一八，自己20年以前投他入火山口中的儿子，于是把全部他的精力放在对一八身体的寻找过程中。这次搜寻使三岛平八发现一个生物工程学的主导公司——G股份有限公司——在生物工程学的成就达到了史无前例的进步。平八发现G股份有限公司已经获得了一八的尸体，并且正在提取分析其遗传基因的数据。事实上这个公司在通过使用遗传基因数据创造新生命形式。 平八获悉三岛一八的残余身体和调查数据分别在G

股份有限公司的内布拉斯加和尼泊尔调查实验室。12月25日星期五，平八指挥铁拳众在尼泊尔强行袭击了G股份有限公司的最大的实验室。然而却看到建筑物的天花板被除去，并且储存在文件服务器中的残余部分的数据贮藏设施被一群重型直升飞机空运走了。

与此同时，平八领导的独立行动的单位渗入了内布拉斯加进行秘密调查，查找一八的遗骸被保存在哪里。从直升飞机中通过监视器观察，平八马上意识到这里的运做和尼泊尔简易运做不同，在内布拉斯加的操作没有按照计划去做。 战争情况监控屏幕首先显示铁拳众军队炸毁了严密监控下的保存三岛一八的残骸的房间。

但是此时，一个巨大的身影从房间中慢慢地出现了……

当三岛平八能相当清楚地能看见的时候，他立即认出巨大的身影是一八！三岛一八在G 股份有限公司的研究设施中被复活了。在他的复活背后，三岛一八意识到在他的身体内恶魔仍然存在的现实，象调查材料提到的那样，三岛一八终于使他的两个身体成为了一个。理论上如果一八能够使他的身体与恶魔永远结合，他将具有完整的力量，那样他能够对三岛平八和三岛财阀复仇。因为平八阻碍他的计划，愤怒的三岛一八消灭了装备精良的铁拳众部队，消失在了实验室残骸的火焰中……

在平八得到生还部下的报告后，被事实激怒了。亚博——三岛平八的优秀的科学顾问，劝愤怒的三岛平八尽快找到俘获一八的方法。三岛平八的怒火渐渐平息，开始集中精神确定计划。一丝邪恶的微笑悄悄地出现在他的嘴边。

铁拳3大赛结束后两年，三岛财阀宣布举办铁拳大赛4，把庞大的三岛财团整个帝国作为最高奖赏。大赛最后战胜三岛平八的冠军将得到三岛财团的领导权。虽然知道大赛计划是对付他的陷阱，一八还是参加了比赛--因为铁拳4是他的战胜三岛平八夺回三岛财团的唯一机会。

各人物介绍、招表及部分范例一览

斯蒂夫：STEVE

国籍： 联合王国（英国）

流派： 拳击

年龄：21

背景故事：

作为一个年轻的英国拳手，他踌躇满志地驰骋在世界中量级拳击赛中，斯蒂夫在这项目中一直保持冠军。 他拥有他想得到的一切，除了一件事：他的过去。

他从小被收养，史蒂夫无法查清关于他的双亲和他手臂上伤痕的来历。一天，史蒂夫被命令参加黑手党控制的高赌注的拳击比赛。史蒂夫拒绝同黑社会合作，没有按照控制人的要求不顾威胁赢得了比赛。

不幸的是，黑手党提出的威胁应验了，悬赏收购史蒂夫的人头。在黑手党的追杀中，史蒂夫放弃一切，从英格兰逃到美国。但是，无论他藏在哪里，他都不能彻底摆脱黑手党的手下的追踪。史蒂夫意识到无论他怎样做，黑手党都会把他抓走并杀了他。没有人会知道他被杀，事实的真相也没有人会知道。基于这个现实，史蒂夫决定让他自己再一次成为万众瞩目的中心，参加铁拳大赛4。

铁拳4中的主力角色斯蒂夫可以说是铁拳整个系列中最有特点的人物,他98%的攻击来自于双拳,两个脚键只是负责特殊的移动步伐和闪避动作，这种设定在铁拳整个系列中可以说是破天荒的，也从另一个侧面反映了namco的高水准制作能力。他的攻击手段以中上段为主，不但速度快而且大多数招式判



定都很强。特别是很多招数攻击对手以后，都会令对方产生防御破坏，因此他的实力可以说在铁拳4中属于强者。斯蒂夫的攻击手段丰富，出拳速度很快，很多技巧及时遭到对手防御，本身也没有太大的破绽。而且最令人惊讶的是斯蒂夫应用两个脚键会产生不同的移动方式，他的移动速度以及步法变化都是铁拳中数一数二的。这些闪避与特殊移动之后都有强力的反击或者打击技作为后盾，所以斯蒂夫属于连续进攻压制型的角色。

斯蒂夫的バーティカルエッジコンボ（轻↘左拳、右拳、右拳）取消后的技巧很实用，此后的变化攻击很强悍，轻→右拳可以令对手防御崩坏，对手因为攻击硬直将处于侧面防御的状态，将令其反击速度和质量大大降低。这个招式反击命中还可以打成特殊晕厥状态，其后的有多种攻击手段可以运用。因此这个组合很适合用来连续压制对手，配合轻↘右脚或者轻↘左脚的前冲攻击效果很好。

ブリティッシュエッジコンボ1（左拳、右拳、左拳、右拳）的速度很快，不过第四发遭到防御之后的硬直很长，极其容易遭到反击。

ブリティッシュエッジコンボ2（左拳、右拳、左拳轻↓右拳）第四发是下段判定，也许会对处于初级阶段的对手很有效，但是实际上这个招式速度极慢，很容易被对手防御反击（比如一八的锺切），因此应当谨慎使用。所以连续三发用于压制对手攻击的话效果会更加优秀。此后对被迫防御的对手应用バーティカルエッジコンボ取消的战术将令其受到进一步的压制。大家往往有一种习惯，就是进入防御崩坏以后为了防止对手继续进攻都要立即进行反击。这种习惯正落入了斯蒂夫的攻击陷阱，此时应用轻↘右脚后右拳可以立即浮起对手。

斯蒂夫面对对手的时候要尽量用连打型快速攻击令对手防御，对付防御较为严密的对手，应该加上大量可以令对手产生防御后侧身的招数以破坏对手的防御姿势。但是斯蒂夫的攻击效果虽然出众，但是某些攻击之后的硬直时间比较长，如果对手防御将遭到强劲的反击。因此很多招数不要用老，应该适时地用脚键中断一些固有技，此后的变化将令对手很难预测。

鉄拳4　技表

スティーブ・フォックス STEVE FOX 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ジャブ〜ボディブロー	⁘ ⇨ ⁘	上、中	5,15
ダブルジャブ	⁘⁘	上、上	5,3
ダブルジャブ〜ボディブロー	⁘⁘ ⇨ ⁘	上、上、中	5,3,15
ワンツー	⁘⁘	上、上	5,12
ライトニングコンビネーション	⁘⁘⁘	上、上、上	5,3,10
パリング	⁘ ⇨	返し技	0
パリング〜レフトアッパー	⁘ ⇨ ⁘	中	30
クイックブリティッシュエッジコンボ1	⁘⁘⁘	上、上、上	12,15,19
クイックブリティッシュエッジコンボ2	⁘⁘ ⇩ ⁘	上、上、下	12,15,17
ライトストレート〜レフトフック〜フリッカー構え	⁘⁘ ⬅	上、上	12,15
ブリティッシュエッジコンボ1	⁘⁘⁘⁘	上、上、上、中	5,12,15,19
ブリティッシュエッジコンボ2	⁘⁘⁘ ⇩ ⁘	上、上、上、下	5,12,15,17
ワンツースリー〜フリッカー構え	⁘⁘⁘ ⬅	上、上、上	5,12,15
ライトストレート〜ライトボディ	⁘⁘	上、中	12,12
ワン・ワンツー	⁘⁘	上、上、上	12,8,12
ライトアッパー	⇘ ⁘	中	13
アッパー	⇘ ⁘	中	8
アッパーストレート	⇘ ⁘⁘	中、上	8,12
バーティカルエッジコンボ	⇘ ⁘⁘⁘	中、中	12,12





フェイントレフトフックコンビネーション	⇘⊞⊞⊞	中、上	8,22
フェイントレフトフック～フリッカー構え	⇘⊞⊞⊞⬅	中、上	8,22
フェイントワンツーコンビネーション	⇘⊞⊞⊞	中、上、上	8,8,12
ソニックファング	⇘⊞	中、中	10,18
クイックフック	⇩⊞	上	20
クイックフック～フリッカー構え	⇩⊞⬅	上	20
イーグルクロウコンビネーション1	⇩⊞⊞⊞	中、中	15,22
イーグルクロウコンビネーション2	⇩⊞⊞⇨⊞	下、中、上	15,13,15
イーグルクロウコンビネーション3	⇩⊞●○○○⇨⊞	中、上	15,15
カッティングフック	⇙⊞	下	17
カッティングフック	⬇⇙⊞	下	17
ストンピング	⇙⊞	下	15
スマッシュ	⇨➡⊞	中	21
スマッシュ～フリッカー構え	⇨➡⊞⬅	中	21
ドラゴニックハンマー	⇨➡⊞	中	25
ハートブレイクショット	⇨⊞	中	27
イーグルクロウ	立ち途中に⊞⊞	中、中	13,22
ダウン攻撃	相手がダウン中に⇩⊞	下	12
クイックターン	⊞	特殊移動	
ターンパンチ	⊞⊞	中	22
ターンカッティングフック	⊞⇩⊞	下	12
クイックターン・レフト	⊞⬆	特殊移動	
クイックターン・ライト	⊞⬇	特殊移動	
ターンパンチ	⊞⬆or⬇⊞	中	22
ターンカッティングフック	⊞⬆or⬇後⇩⊞	下	13
フリッカー構え	⇦⊞or⊞		
スピットファイアコンビネーション	フリッカー構え中に⊞⊞⊞⊞	上、上、上、中	12,12,12,27
ホーカー・テンペストコンビネーション	フリッカー構え中に⊞⇨⊞	上、中	12,20
ホーカー・ハリケーンコンビネーション	フリッカー構え中に⊞⇩or⇧⊞	上、上	12,20
チョッピングライト	フリッカー構え中に⊞	中	27
ブリストルランサー	フリッカー構え中に⇦⊞	上	30
ウェービング・レフト	⊞	特殊移動	
バリアントコンビネーション	⊞⊞⊞	中、中	20,23
レフトボディ～フリッカー構え	⊞⊞⬅	中	20
ショートショルダーアタック	⊞⊞	中	13
デンプシーロール	⊞⊞➡	特殊移動	
デンプシーロール～コンビネーション	⊞⊞➡⊞	中	22
ウェービング・ライト	⊞	特殊移動	
アトミックブロー	⊞⊞	中	27
ショートショルダーアタック	⊞⊞	中	13
デンプシーロール	⊞⊞➡	特殊移動	

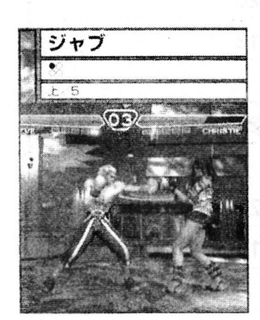
デンプシーロール～コンビネーション	4 3 ➡ 1	中	22
ダッキング	⇨ 3+4 or ⇨ 3 or ⇨ 4	特殊移動	
ロングダッキング	➡ 3+4 or ➡ 3 or ➡ 4	特殊移動	
ガゼルパンチ	ダッキング中に 1	中	23
シーホークアッパー	ダッキング中に 2	中	18
シーイーグルフック	ダッキング中に ⇨ 2	上	25
パラベリウムコンビネーション	ダッキング中 1+2 1 2 1 2 1 2 1 2 1	中、中、中、中、中、中、中、中、中、中	3,3,3,3,3,3,3,3,3,12
スウェー	⇦ 3+4 or ⇦ 3 or ⇦ 4	特殊移動	
チョッピングレフト	スウェー中に 1	中	30
トライデントフック	スウェー中に 2	中	30
ヘルファイア	⇩ ⬃ ⇦ ➡ 2	ガード不能	70
クイックチョッピングライト	⇩ ⬃ ⬅ 1+2	上	35

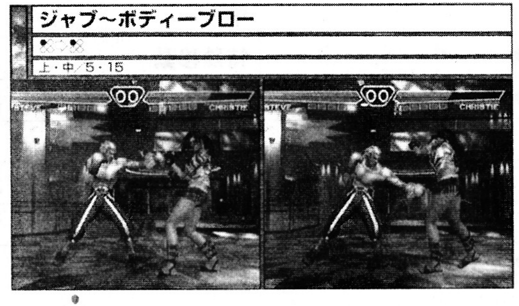
鉄拳4　技表

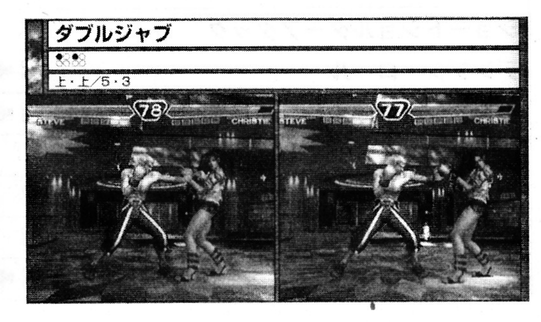
スティーブ・フォックス STEVE FOX 投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
クリンチ	相手の前、左右に接近して 2+4	2	投げ技	0
トルネードスロー	相手の前、左右に接近して 2+4 1	1	投げ技	25
ハンマースロー	相手の前、左右に接近して 2+4 2	2	投げ技	25
クリンチ～押し	相手の前、左右に接近して 2+4 3	×	投げ技	0
クリンチ～押し	相手の前、左右に接近して 2+4 4	×	投げ技	0
パラベリウムスロー	背後から接近して 2+4	×	投げ技	55
ソードフィッシュスロー	接近して ⇨ ➡ 1+2	1+2	投げ技	25
イーグルエルボー	接近して ⇩ ⬃ ⬅ 2+4	2	投げ技	25
グリフォンスロー	フリッカー構え中に ⇦ 1+2	1+2	投げ技	25
チョークスラム	相手の左側で接近して ⇨ ➡ 1+2 or ⇩ ⬃ ⬅ 2+4 or フリッカー構え中に ⇦ 1+2	1	投げ技	30
払い腰(はらいごし)	相手の右側で接近して ⇨ ➡ 1+2 or ⇩ ⬃ ⬅ 2+4 or フリッカー構え中に ⇦ 1+2	2	投げ技	30
ポジションチェンジ1	1+3	1		
ポジションチェンジ2	1+3 ➡	1		
ポジションチェンジ3	1+3 ⬇	1		
ポジションチェンジ4	1+3 ⬆	1		

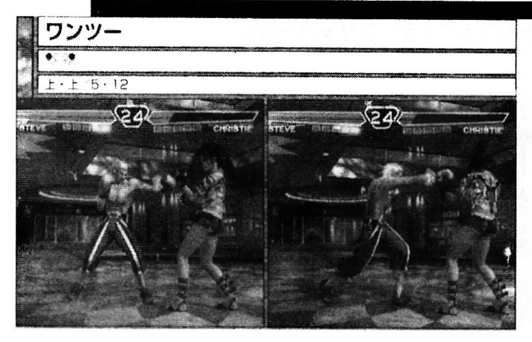
部分招术范例

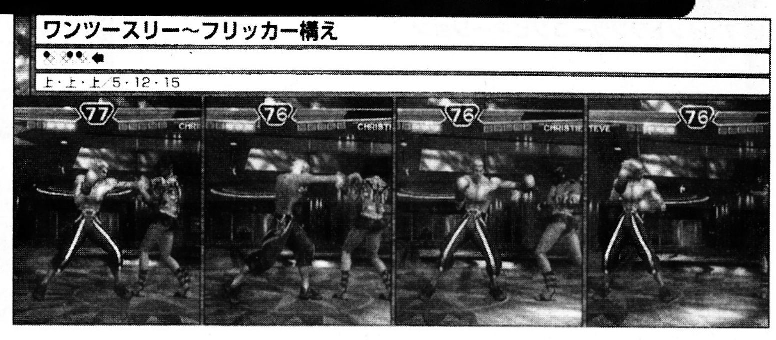

ジャブ
上 5


ジャブ～ボディーブロー
上・中／5・15

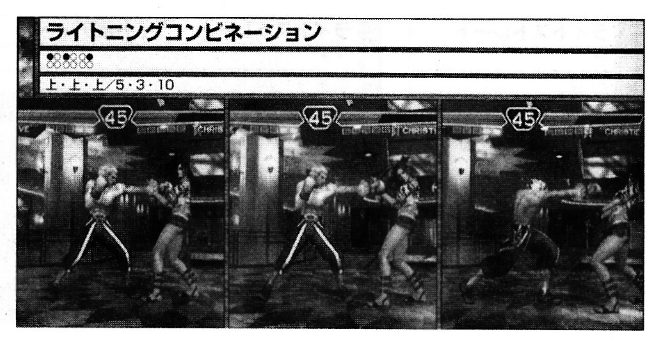

ダブルジャブ
上・上／5・3

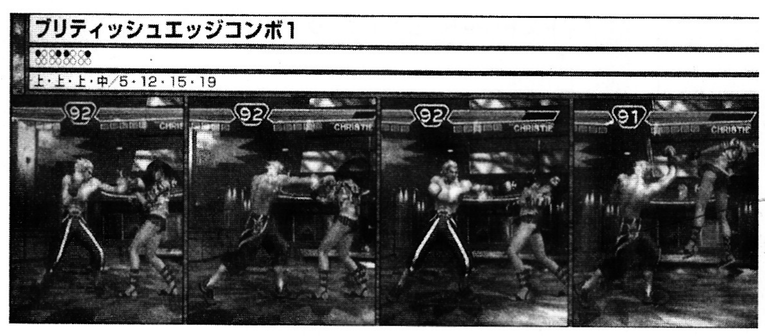

TEKKEN 4

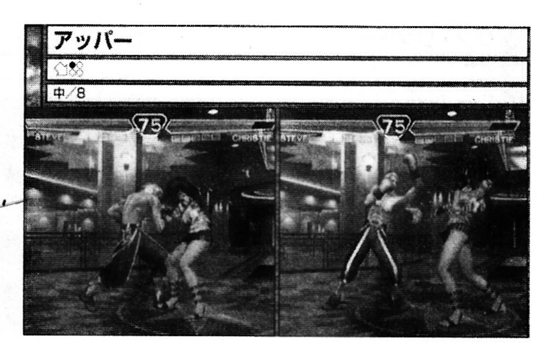

ワンツー
上・上／5・12


ワンツースリー～フリッカー構え
上・上・上／5・12・15


ダブルジャブ～ボディーブロー
上・上・中／5・3・15

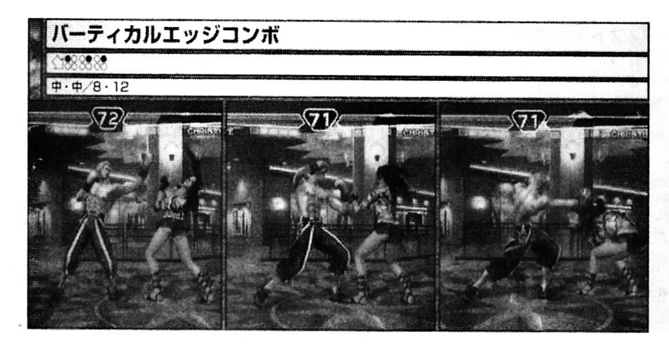

ライトニングコンビネーション
上・上・上／5・3・10

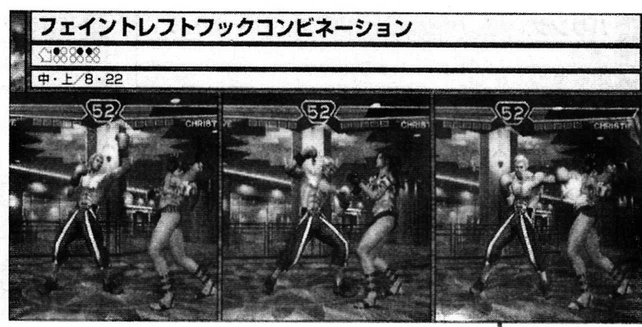

ブリティッシュエッジコンボ1
上・上・上・中／5・12・15・19


アッパー
中／8


ブリティッシュエッジコンボ2
上・上・上・下／5・12・15・17


アッパーストレート
中・上／8・12


バーティカルエッジコンボ
中・中／8・12

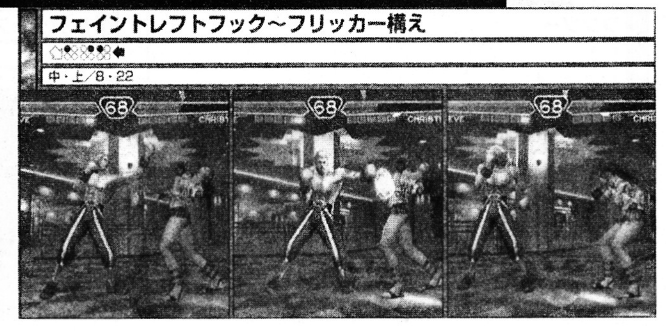

フェイントレフトフックコンビネーション
中・上／8・22





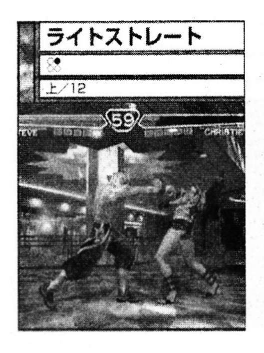
フェイントワンツーコンビネーション

中・上・上／8・8・12



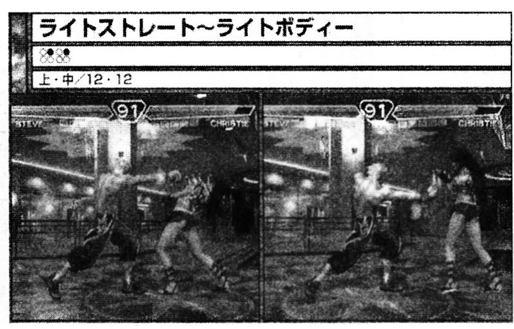
フェイントレフトフック～フリッカー構え

中・上／8・22



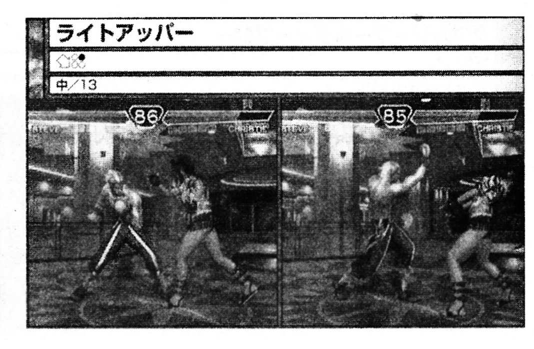
ライトストレート

上／12



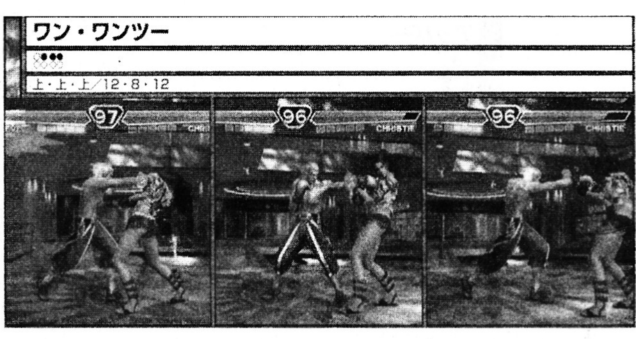
ライトストレート～ライトボディー

上・中／12・12



ライトアッパー

中／13



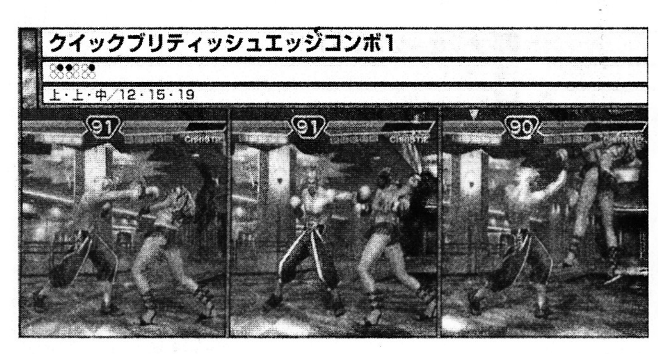
ワン・ワンツー

上・上・上／12・8・12



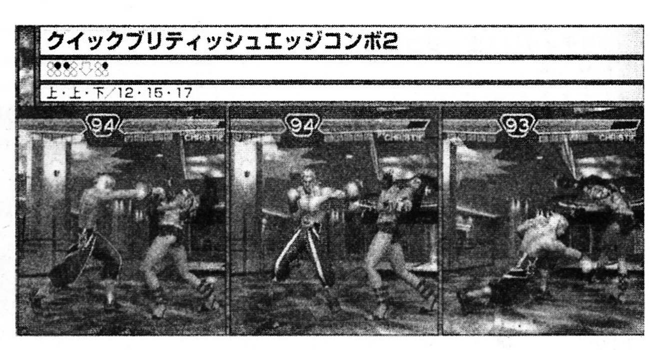
ライトストレート～レフトフック～フリッカー構え

上・上／12・15



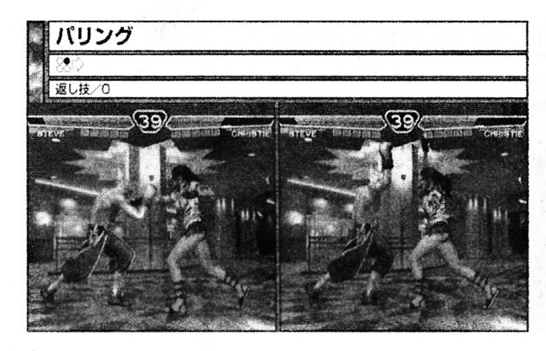
クイックブリティッシュエッジコンボ1

上・上・中／12・15・19



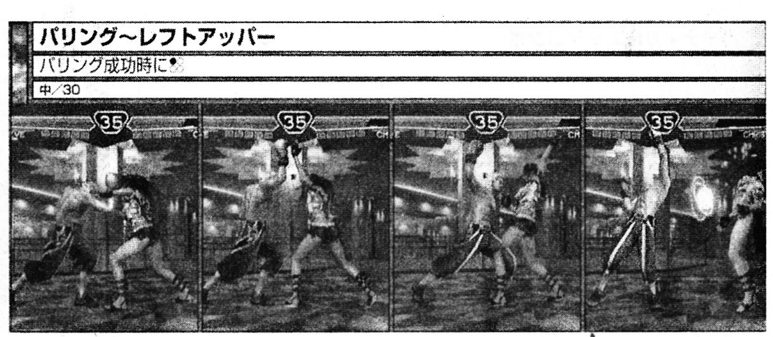
クイックブリティッシュエッジコンボ2

上・上・下／12・15・17



パリング

返し技／0

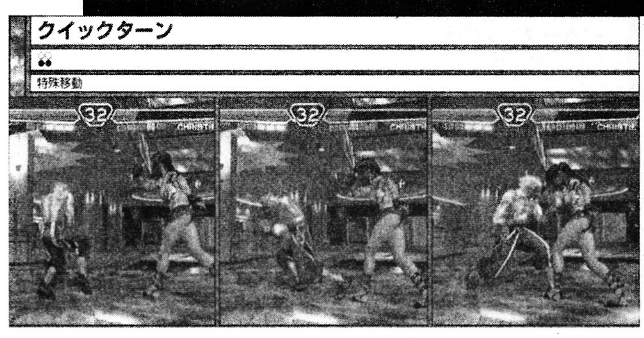


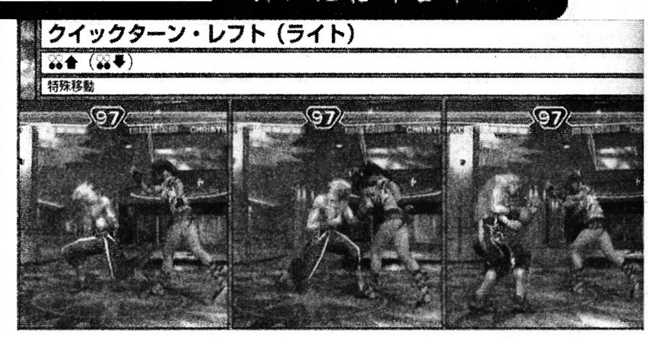
パリング～レフトアッパー

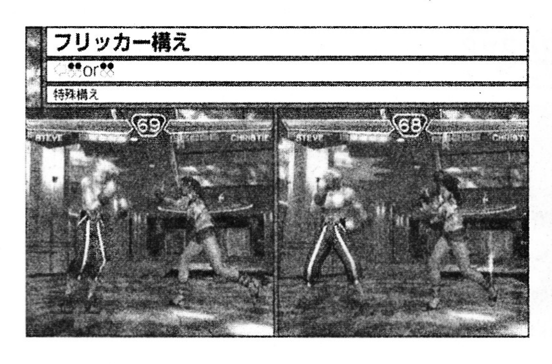
パリング成功時に

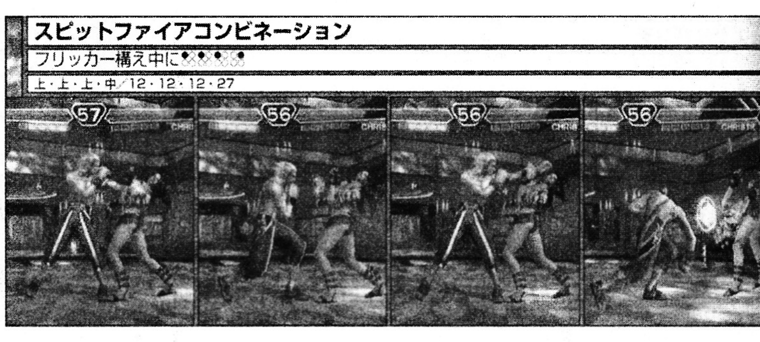
中／30

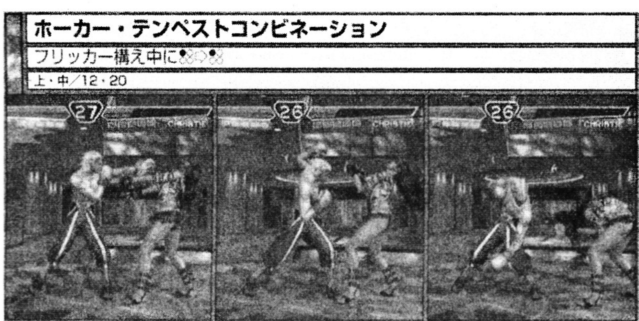



クイックターン
特殊移動

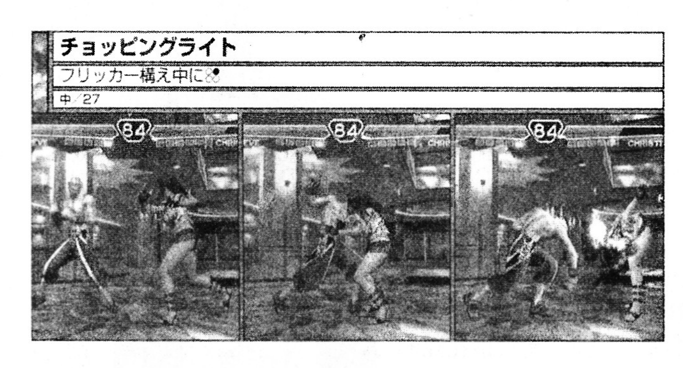

クイックターン・レフト（ライト）
特殊移動

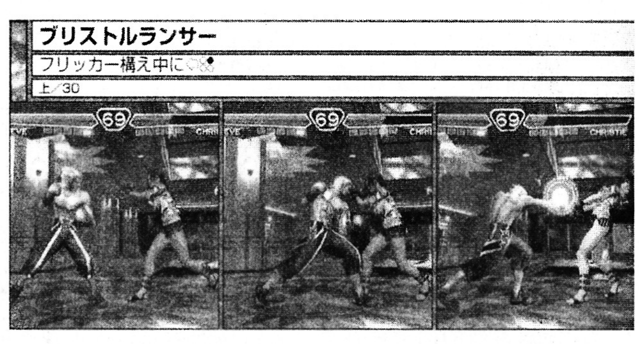

フリッカー構え
or
特殊構え

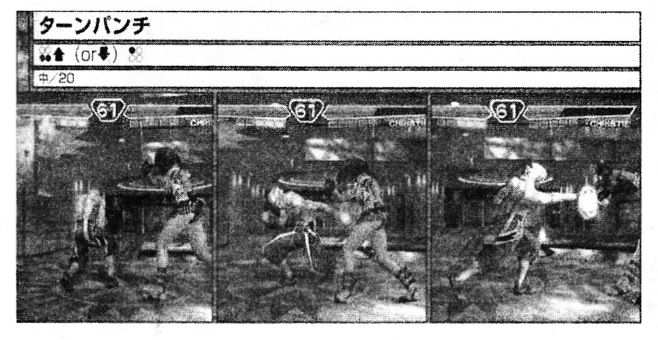

スピットファイアコンビネーション
フリッカー構え中に
上・上・上・中／12・12・12・27

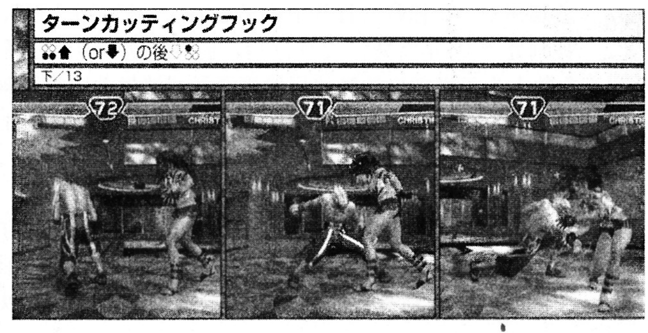

ホーカー・テンペストコンビネーション
フリッカー構え中に
上・中／12・20


ホーカー・ハリケーンコンビネーション
フリッカー構え中に
上・上／12・20


チョッピングライト
フリッカー構え中に
中／27

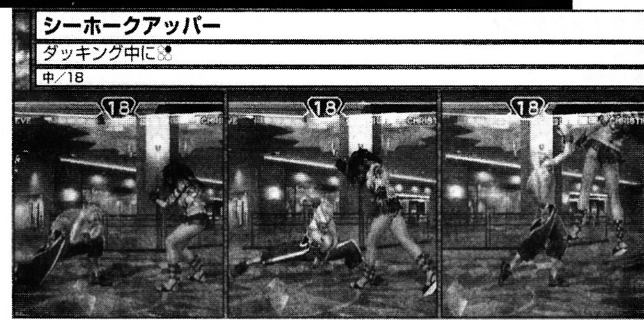

ブリストルランサー
フリッカー構え中に
上／30

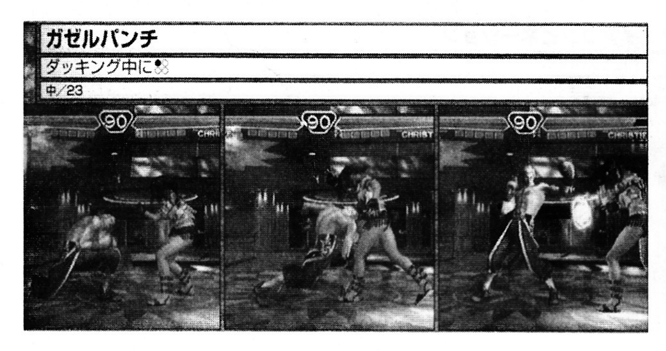

ターンパンチ
中／20

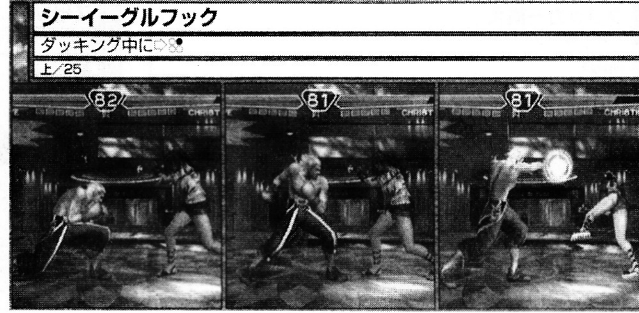

ターンカッティングフック
の後
下／13

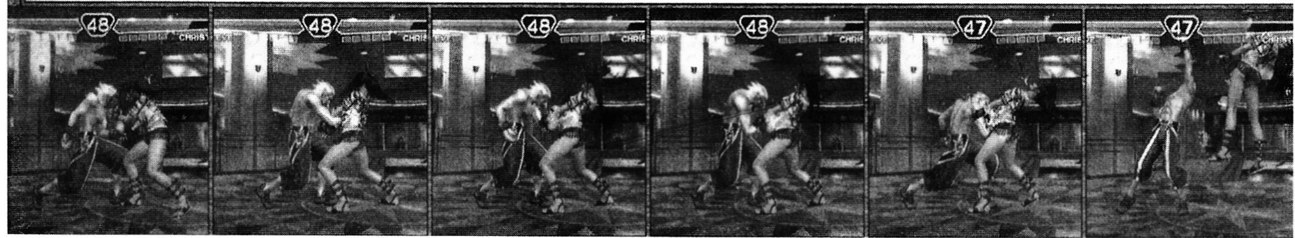












克鲁格·马杜克

国籍：　美国

马杜克战斗的风格：飓风格斗术

国籍：巴西

年龄：　28

背景故事：在职业巡回赛中保持不败已经4年，马杜克·克鲁格一直是受到尊重的格斗家。　然而，马杜克因卷入一次二流的丑闻被驱逐出职业大联盟。他痛恨他的同类和社会，克雷格的愤怒毁灭了他的灵魂。一天，克雷格在亚利桑那州同一个律师的打斗中杀了对手。　被宣判二级杀人罪，克鲁格在州立监狱被判处了10年监禁。　2年之后，他在监狱被神秘地释放了。　一个匿名为″慈善家″的人为了克雷格的释放显然买通了司法机关。在他被释放后不久一封信交给了克鲁格。　克鲁格打开信发现一张平整的入场券和一篇详细介绍铁拳大赛4的文章。他已经别无选择…



马杜克是铁拳4里面一个全新角色，攻击范围很广

克鲁格·马杜克是铁拳4中为数不多的大体积角色，具有性能强劲而且简单实用的招数。特别是他的招数攻击范围很远，几乎可以控制整个屏幕的距离，具有

很高的破坏性。虽然体积看上去很笨重，但是实际上他的出招速度很快，形成空中连续技的机会很多。突进系的ヒールバズーカ轻←右脚速度快，距离远。用在空中连续技和壁技中会有很好的效果。而且左勾拳能够很轻易的浮起对手，其后的追打虽然攻击力不是很高，但是已经非常强劲了。

况且，这次马杜克拥有攻击力十分恐怖的连续投掷技マウントポジションへ（坐骑在对手身上不停打击对手的招数），这个指令投不但变化多而且破解复杂，对被攻击方本身的心理打击很大。因为这一组招式的破解与反破解战法对玩者预测对手招术的要求很高，所以令很多新老玩家头疼不止。Sdream 曾经看到过太多占尽优势的玩家被对手两个连续投掷技マウントポジションへK.O的场面，所以我们要仔细分析一下马杜克在铁拳 4 中连投的各种拆解和反拆解技法。

鉄拳4　技表

クレイグ・マードック CRAIG MARDUK 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ	1 2	上、上	5,12
ジャブ~ボディーブロー	1 ⇩ 2	上、中	5,13
パワーナックル	1+2	中	21
パームラッシュ	⇨ 2 1 2 1	上、上、上、上	6,4,6,9
スウェイダブルハンマー	⬃ 1+2	中	28
ナックルハンマー	⇦ 1	中	21
ローリングバックナックル	⇦ 2	中	21
ヒールバズーカ	⇦ 4	上	30
ニースライサー	⇩ or ⬃ 4	下	16
ショルダーインパクト	⇩ 1+2	中	24
アリゲーター	⇩ 2 4	中、中	18,18
フットスタンプ	⬁ or ⇧ or ⬀ 3+4	中	18
スイングアッパー	⬂ 1	中	10
ボディーブロー	⬂ 2	中	13
ストマックキック	⬂ 3	中	18
ストマックヒール	⬂ 4	中	15
ヘッドアタック	⬂ 1+2	上	30
エルボースティング	⇨ ➡ 2	上	21
ヘルスタップ	立ち途中に 1	中	12
トルネードチョップ	立ち途中に 2	上	28
サイクロンキック	立ち途中に 3	上	29
プッシングキック	立ち途中に 4	中	18
シットブレイクキック	しゃがんだ状態で ⬊ 4	下	12
ローリングハンマー	横移動中に 2	中	24
ワンツーエルボースティング	1 2 ⇨ 1	上、上、上	5,12,21
ワンツーストマックキックコンボ	1 2 3 1+2	上、上、中、上	5,12,17,28



クレイグホーン	しゃがみ中 1+2	中	20
バイシクルキック	⇨➡3	中	35
クラウチングスタイル	3+4		
ストレート～ショルダーインパクト	2 ⇩ 1+2	上、中	12,24
ステップインローキック	⇩ or ⇙ 3	下	12
サルコンパンチ	⇨ 1+2	上	16
ストマックキックコンボ	⇘ 3 1+2	中、上	18,28
レッグシザース	⇙ 3+4	下	12
パワーストレート	クラウチングスタイル中 ⇨ 2	中	22
クレイグキャノン	⇦ 2+3	ガード不能	80
アイアンタックル	⇨ 3+4		30

鉄拳4　技表

クレイグ・マードック CRAIG MARDUK 投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
ニークラッシャー	接近して 2+4	2	投げ技	30
ローリングスプラッシュ	接近して 2+4 ➡	2	投げ技	30
リバースヘッドクラッシュ	相手の左側で接近して 2+4	1	投げ技	45
リフトアップスロー	相手の右側で接近して 2+4	2	投げ技	40
フライングスプラッシュ	背後から接近して 2+4	×	投げ技	55
バックドロップ	背後から接近して 2+4 ➡	×	投げ技	60
アトミックバスター	接近して ⇨➡1+2	1+2	投げ技	30
ノーザンライトスープレックス	接近して ⇩⇘⇨1	1	投げ技	25
パワースラム	接近して ⇩⇘⇨2	2	投げ技	25
バックブリーカー	接近して ⇩⇙⇦1+2	1+2	投げ技	40
パワーボム	⇩ 2+4	1+2	下段投げ	45
スピアタックル	クラウチングスタイル中 1+2	1+2	投げ技	12
マウントパンチ	マウントポジション中 1	2+4 or 2 でガード		10
マウントパンチ	マウントポジション中 2	1+3 or 1 でガード		10
マウントパンチ（ヒールホールド）	マウントポジション中 2+4			10（45）
マウントパンチ（ヒールホールド）	マウントポジション中 1+3			10（45）
バックマウントパンチ	バックマウントポジション中 1	2+4 or 2 でガード		15
バックマウントパンチ	バックマウントポジション中 2	1+3 or 1 でガード		15
バックマウントパンチ（チョークスリーパー）	バックマウントポジション中 2+4			15（45）
バックマウントパンチ（チョークスリーパー）	バックマウントポジション中 1+3			15（45）
キャッチ	相手の上段攻撃に合わせて ⇦ 1+2			8
キャッチ	相手の中段攻撃に合わせて ⇦ 3+4			8
ボディースラム	クラウチングスタイル中 2+4		投げ技	30
ジャックハマー	相手に接近して ⇙⬋1+2	1+2	投げ技	45
ポジションチェンジ1	1+3	1		

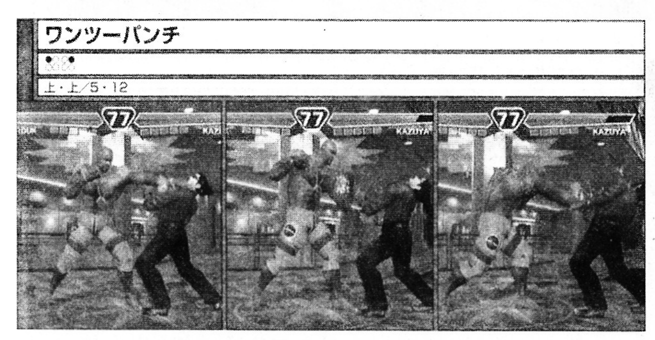


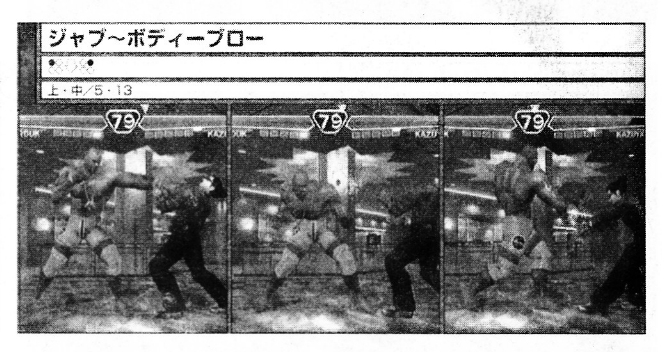


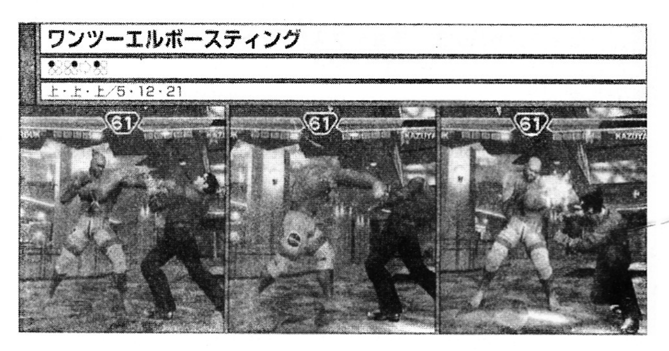
ポジションチェンジ2	→			
ポジションチェンジ3	↓			
ポジションチェンジ4	↑			

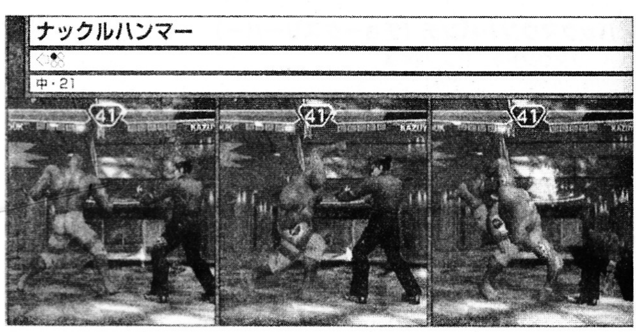


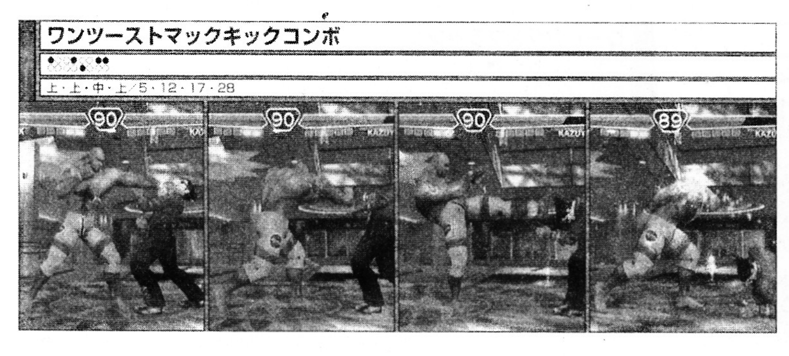
部分招术范例

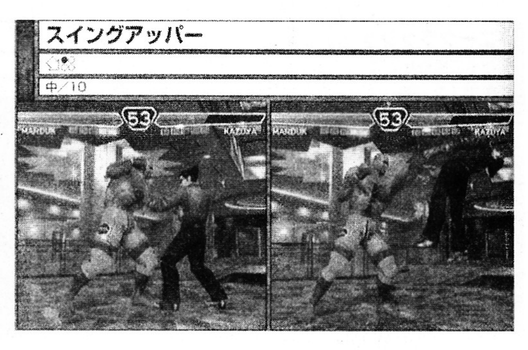


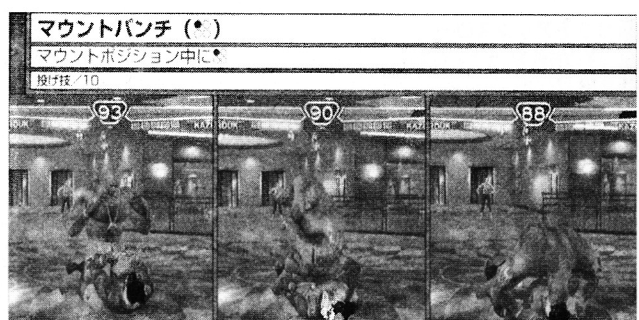


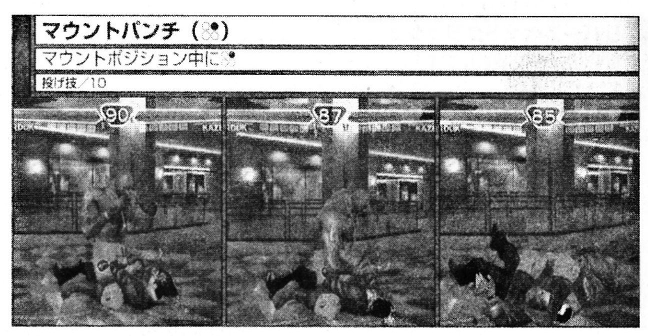


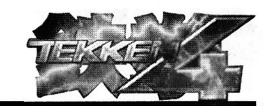




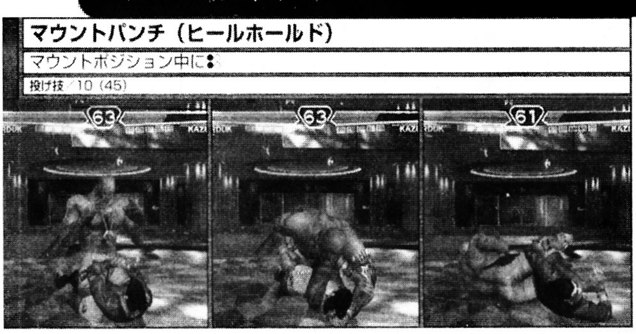




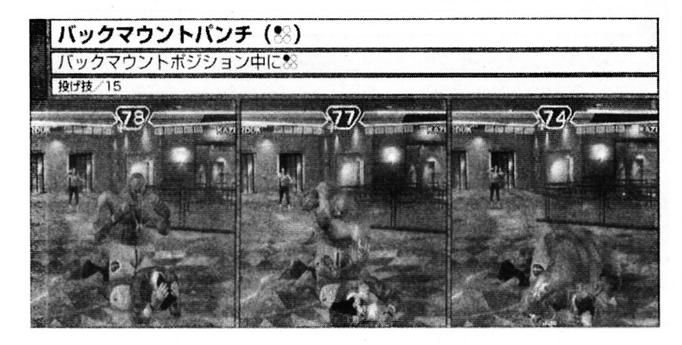




マウントパンチ（ヒールホールド）
マウントポジション中に
投げ技／10（45）



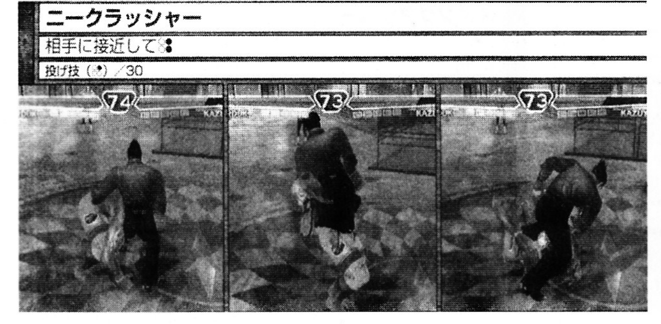
バックマウントパンチ（）
バックマウントポジション中に
投げ技／15



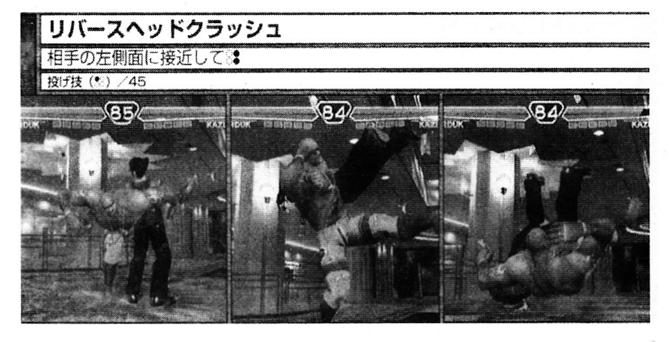
バックマウントパンチ（チョークスリーパー）
バックマウントポジション中に
投げ技／15（45）



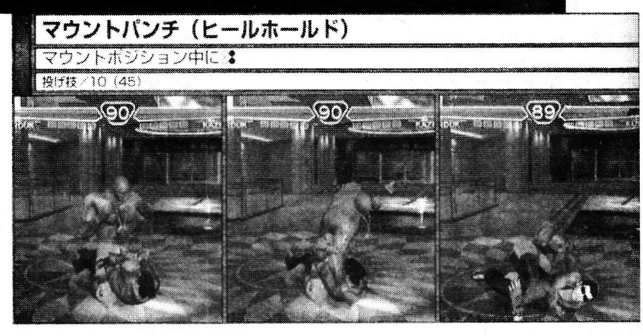
ニークラッシャー
相手に接近して
投げ技（）／30



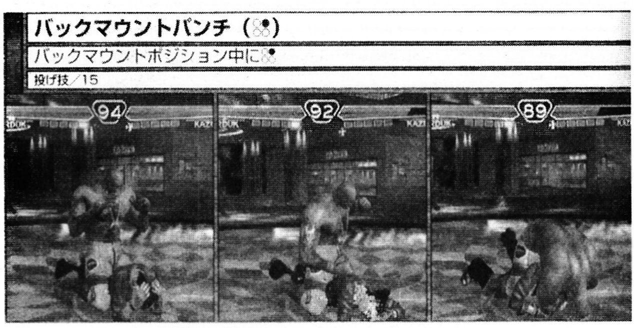
リバースヘッドクラッシュ
相手の左側面に接近して
投げ技（）／45



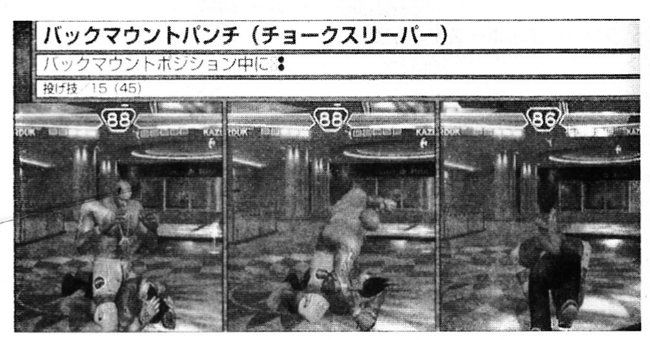
マウントパンチ（ヒールホールド）
マウントポジション中に
投げ技／10（45）



バックマウントパンチ（）
バックマウントポジション中に
投げ技／15



バックマウントパンチ（チョークスリーパー）
バックマウントポジション中に
投げ技／15（45）



ローリングスプラッシュ
相手に接近して➡
投げ技（）／30



リフトアップスロー
相手の右側面に接近して
投げ技（）／40







アトミックバスター

相手に接近して

投げ技（ ）／30



バックブリーカー

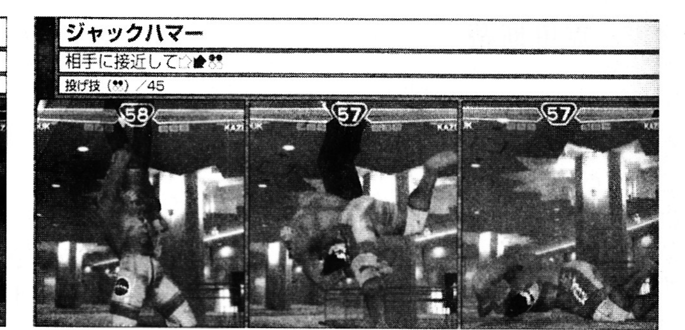
相手に接近して

投げ技（ ）／40

ジャックハマー

相手に接近して

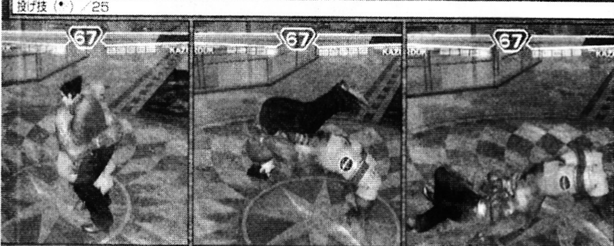
投げ技（ ）／45



ノーザンライトスープレックス

相手に接近して

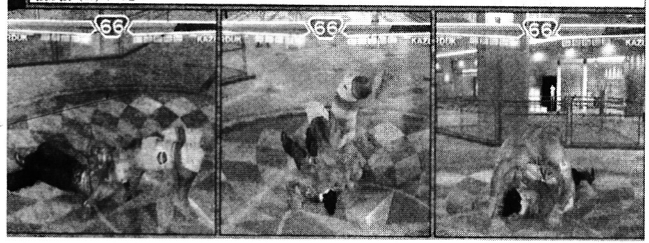
投げ技（ ）／25



ノーザンライトスープレックス～マウントポジション

ノーザンライトスープレックスの着地と同時に

投げ技（ ）／15



パワースラム

相手に接近して

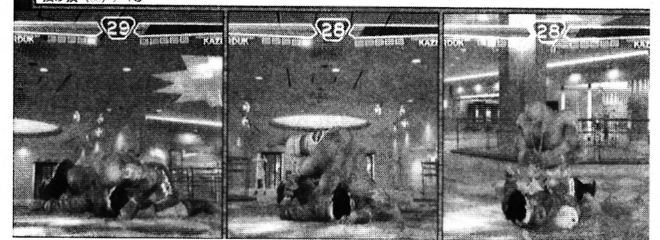
投げ技（ ）／25



パワースラム～マウントポジション

パワースラムも着地と同時に

投げ技（ ）／15



フライングスプラッシュ

相手の背後に接近して

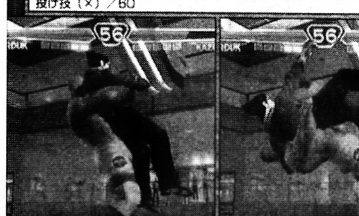
投げ技（×）／55

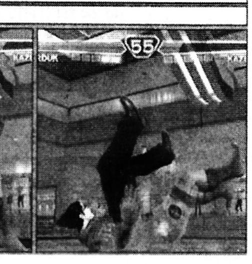


バックドロップ

相手の背後に接近して

投げ技（×）／60











克里斯蒂

国籍：巴西
流派：卡普拉踢拳道
年龄：19
背景故事：

克利斯蒂是教艾迪格斗技能卡普拉大师的孙女。在艾迪监禁在监狱的期间，艾迪对大师发誓要传授卡普拉这项格斗技给他的孙女。

艾迪找到了克利斯蒂而且不久后他参加铁拳大赛并且教导她卡普拉的格斗技巧。正象他诚诺他的老师的那样，在这之后只有两年的时间，艾迪使克利斯蒂成为一个出色的格斗家。

但是从那时起，艾迪就突然消失了，留下克利斯蒂独自在这世界上。艾迪留下的最后一句话是“我必须为我死去的父亲复仇。”

由于他的失踪，克利斯蒂只有用她唯一的线索寻找艾迪 -- 参加铁拳 4 大赛。



克里斯蒂基本上继承了所有艾迪的招数，而且在各种固有技的派生上面更加狡猾和多变。因此熟练掌握各种技巧派生与衔接是练习克里斯蒂最重要的课程之一。

克里斯蒂和铁拳 3 艾迪的战术核心一样都是连续攻击，有很多玩家对原先铁拳 3 的艾迪颇为不齿，认为这个角色从造型到招数都很“烂”。实际上，很坦白地说，克里斯蒂和艾迪一样都是高段位选手应用的人物，乍看一下觉得这个人物也许打击手段既多又强，但是实际上他们大部分的招数性能在铁拳中绝对是属于中等偏弱的，而且因为这个人物的使用方法太复杂加上空中连续技偏弱，几乎没有真正的高手出现过。但是这次铁拳 4 中，namco 内部人员详细修订了克里斯蒂的各种招式性能和硬直时间，又经过韩国高手反复测试，与每一个人物都基本达到了均衡的程度。因此大家可以放心使用。

需要指出的是克里斯蒂连续攻击策略绝对不是指胡乱输入指令进行乱舞，而是需要我们智慧的头脑对她的招数进行有机的组织。

连打系的人物的这种战术从某种意义上说是一种极其高级的技巧，是对于对手一种纯粹意义的心理揣测。因为一方面您必须熟知克里斯蒂的招式性能与硬直时间，同时能够灵活的在各种技巧中派生演化，而且能够准确预测对手的出招，还要考虑对手的防御习惯，综合这些因素选择克制对手的招数。大家听起来也许会觉得很难，但是实际上这些要素正是我们每一个人进行格斗的时候需要考虑的情况。只不过这个思维过程对于大家来说太

快了以至于不能注意罢了。真正的克里斯蒂高手，这种预测的正确率相对于一些胡乱输入指令的初级玩家高出许多，所以利用假动作和二择来破坏对手的防御，并且尽量用各种招数来弥补防御上的漏洞也就变得非常重要。

鉄拳4　技表

クリスティー・モンテイロ CHRISTIE MONTEIRO 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ	1 2	上、上	6,15
デコーパソ	⇙ 4	上	15
	備考	⇙ 4 4 4…連続で出せる 2発目以降は上段で攻撃力は30	
デコーパソ～逆立ち	⇙ 4 ⇦ 4	上、中	15,12
トロッカ・エ・ピィアオ	3 4	下、下	10,10
	備考	レバーニュートラルで座りになる	
トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	3 4 ⬅	下、下	10,10
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	3 4 中に 4 4	下、下、下、下	10,10,15,15
カベイリンニャ	⇨ ➡ 3+4	中	30
レヴェルサオ	4 3	中	16
アウ・バチゥド	⇨ 4	中	20
アウ・バチゥド～逆立ち	⇨ 4 ⬅	中	20
アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ	⇨ 4 3+4	中、下、下	20,10,13
ハスティラ・エ・シバタ	⇙ 3 3	下、中	12,25
バイア	⇙ 3 4	下、下	12,15
	備考	⇙ 3 4 ⬅ で逆立ちになる	
コンビナソ・バイア	⇙ 3 4 4	下、下、下	12,15,15
バイア・サベサダス	⇙ 3 4 1+2	下、下、中	12,15,20
	備考	⇙ 3 4 4 ⬅ で逆立ちになる	
バイア～マカコ・エンペ	⇙ 3 ☆ 4	下、上	12,15
	備考		
ハスティラ～ラテラオ・トロッカ	⇙ 3 ☆ 3	中	12,13
シャバ・ジラトリャ	⇧ or ⇗ 4	中	28
マカコ・エンペ	⇦ 4	上	15
マカコ・エンペ～ハスティラ・エ・シバタ	⇦ 4 3 3	上、下、中	15,12,25
	備考	マカコ・エンペの派生技	
コンビナソ・マカコ・エンペ	⇦ 4 4 3+4	上、中、中、中	15,12,25,20
	備考	マカコ・エンペの派生技	
コンビナソ・フラコン	⇨ 2 1 4	上、上、中	8,10,12
シャパ・バイシャ	⇘ 4	下	12
マカコ・デ・ラド	3+4	中	18
	備考	3+4 ⬅ で逆立ちになる	
スイ・シジュ	⇧（または⇗ または⇖）3+4	中	20
スイ・シジュ～座り	⇧（または⇗ または⇖）3+4 ⬋（または）⬇	中	20
エスパーダ～逆立ち	⇨ 3	中	15



ベンリン	⇦ 3	中	10
ジラール	⇨ → 4 ←		
ジラール～しゃがみ	⇨ → 4 ← ↓		
ジラール～バイシャシュタール	⇨ → 4 3	下	20
ジラール～アーウトシュタール	⇨ → 4	上	35
ベンリン・プラダ	⇨ → 3	中	30
ベンリン・プラダ～座り	⇨ → 3 ↓	中	30
ベンリン・プラダ～逆立ち	⇨ → 3 ←	中	30
レヴェルサオ・ジラトリャ	4 3 4	中、中	16,28
ビリバ	⇘ 3+4	中	20
ガファンヨト～逆立ち	⇘ 3	中	15
ガファンヨト～座り	⇘ 3 ↓ or ↙	中	15
コトヴェラダ	⇘ 2	中	15
メイオシュタール	立ち途中 4	中	15
ラードシュタール	立ち途中 3	上	25
フマーサ	⇙ 3+4	ガード不能	40,40
	備考	⇦ ← でキャンセル	
ヘランパゴ～座り	3 3	中	21
ウァスーナ	⇖ or ⇧ or ⇗ 1+2	上	21
イスカラディモオゥン	⇦ 2	上	17
コンボジラール	1 2 4	上、上	6,15
ルーアピエルナ	⇦ 3+4	中	35
ルピエルナ	しゃがんだ状態から ⇨ 3	中	15
アグア	⇩ 3 4	下	12
コンビナソ・フズィラール	立ち途中 1 3	上、中	12,21
ジレイタビンタ	立ち途中 2	中	15
レフトジャブ～逆立ち	1 3	上、中	6,15
座り	⇩ 3+4		
フェイントレフトキック	⇦ 3 ⇨	中、中	10,15
バルセロス	⇙ 1+2	中	12
しゃがみ～逆立ち	しゃがんだ状態から ⇘ 1+2		
サベサダス	しゃがんだ状態から 1+2	中	20
フェイントサベサダス	しゃがんだ状態から 1+2 1+2		
ドゥプロ	しゃがみ中or立ち途中 3+4	中	12
ドゥプロ～逆立ち	しゃがんだ状態から 3+4 ← または立ち上がり途中に 3+4 ←	中	12
ドゥプロ～座り	しゃがみ中or立ち途中3+4中に↓	中	12
ホゥレ	しゃがんだ状態から ⇙ 4	中	15
座り～メイオシュタール	座り中に 4	中	10
トゥファオン	座り中に 4 3	下、下	12,10
アヴァランシ	座り中に 3+4	中	25
アヴァランシ・キャンセルキック	座り中に 3+4 3	中	15



技名	コマンド	攻撃判定・種類	攻撃力
コンビナソ・アヴァランシ	座り中に 4 3+4	中、中	10,25
トロッカ・エ・アタカール	座り中に 3 4	中	20
座り〜アーザシュタール〜トロッカ·エ·ピィアオ	座り中に 4 3 3+4	下、下、下、下	12,10,10,13
座り〜下段蹴り〜ジラトリャ	座り中に 3 ☆ 4	下、中	7,28
コンビナソ・サグレス	座り中に 1 3	下、中	10,15
コンビナソ・ファティマ	座り中に 1 4	下、上	10,15
コンビナソ・リシュボア	座り中に 2 3	中、中	10,15
コンビナソ・エヴォラ	座り中に 2 4	中、中	10,20
横移動（ジンガ）から出る技			
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
アルマーダ・プラダ	横移動(またはジンガ)中に ⇧ 3	中	25
	備考　立ち状態から ⇗ 3 でも可		
アルマーダ・プラダ〜座り	横移動(またはジンガ)中に ⇧ 3 ⬇	中	25
	備考　立ち状態から ⇗ 3 でも可		
アルマーダ・プラダ〜ビリバ	横移動（またはジンガ）中に ⇧ 3 3	中、中	25,20
	備考　立ち状態から ⇗ 3 でも可		
アルマーダ・プラダ〜バイシャアンボスシュタール	横移動（またはジンガ）中に ⇧ 3 ⬇ 3+4	中、下	25,15
	備考　立ち状態から ⇗ 3 でも可		
ラテラオ・トロッカ	横移動（またはジンガ）中に 3	中	15
ラテラオ・トロッカ〜逆立ち	横移動（またはジンガ）中に 3 ⬅	中	15
	備考　ヒットまたはガードになると逆立ち〜低い姿勢の状態になる		
バイシャ・トロッカ	横移動（またはジンガ）中に 4	下	12
バイシャ・トロッカ〜逆立ち	横移動（またはジンガ）中に 4 ⬅	下	12
バイシャ・トロッカフェイント〜逆立ち	横移動（またはジンガ）中に 4 3 ⬅	下	12
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	横移動（またはジンガ）中に 4 ☆ 3	下、下	12,25
バイシャ・トロッカ〜アンボスシュタール	横移動（またはジンガ）中に 4 3+4	下、中	12,20
コンビナソ・ウーニャ	横移動（またはジンガ）中に 1+2	上、上	12,15
	備考　立ち状態から 1+2 でも可		
コンビナソ・ランサール	横移動（またはジンガ）中に 1+2 3	上、中	12,20
	備考　立ち状態から 1+2 でも可　パンチの１発目で 3 を入力しておく		
コンビナソ・ウーニャ〜エスケルダシュタール	横移動（またはジンガ）中に 1+2 ☆ 3	上、上、中	12,15,13
	備考　立ち状態から 1+2 でも可		
ファイスカ	横移動（またはジンガ）中に 3+4	上、中	6,6
ファイスカ〜しゃがみ	横移動（またはジンガ）中に 3+4 ⬇	上、中	6,6
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	横移動（またはジンガ）中に 3+4 3+4 ⇙ 3+4 ⇗ 3+4	上、中、中、中、中	6,6,25,18,20
トロバオン	横移動（またはジンガ）中に 4 3	上	50
アカタール・ケイショ	横移動（またはジンガ）中に 2	中	18
ヴィンガジィンヴァ	横移動（またはジンガ）中に 1+4	下	17
逆立ちから出る技			
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
逆立ち	⇨ 1+2		
	備考　座りになる		

逆立ち～後転しゃがみ構え	逆立ち中に ←		
逆立ち～前転しゃがみ構え	逆立ち中に ↘		
逆立ち～前転～逆立ち	逆立ち中に ⇨ 1+2		
逆立ち～低い姿勢	逆立ち中に ↓		
逆立ち横避け・奥	逆立ち中に ⇧		
逆立ち横避け・手前	逆立ち中に ⇩		
逆立ち横避け～下段キック	逆立ち中に ⇧ 3 or ⇧ 4 or ⇩ 3 or ⇩ 4	下	25
パラフーゾ	逆立ち中に 4	特中、上	12,12
逆立ち～パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ	逆立ち中に 4 3+4	特中、上、下、下	12,12,10,13
逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ	逆立ち中に 3 4	下、下	10,13
逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	逆立ち中に 3 4 ←	下、下	10,10
逆立ち～テーハシュタール	逆立ち中に 3	下	15
逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち	逆立ち中に ← 3		
ヴカオン	逆立ち中に ↓ 3+4	中	25
逆立ち～レフトパンチ	逆立ち中に 1	中	10
逆立ち～ライトパンチ	逆立ち中に 2	中	10
逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち	逆立ち中に 1 4 ←	中、下	10,12
逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタール	逆立ち中に 1 4 3	中、下、下	10,12,25
逆立ち～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	逆立ち中に 1 4 3 ←	中、下	10,12
逆立ち～レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ	逆立ち中に 1 3 3	中、下、中	10,15,25
	備考　2発目からは ⇙ 3 からの技へもシフト可		
逆立ち～前転～クロスチョップ	逆立ち中に ⇨ → 1+2	中	15
逆立ち～ヒラターニョ	逆立ち中に ⇧ 3 or ⇧ 4	中	10
逆立ち～ヒラターニョ～座り	逆立ち中に ⇧ 3 ↓ or ⇧ 4 ↓	中	10

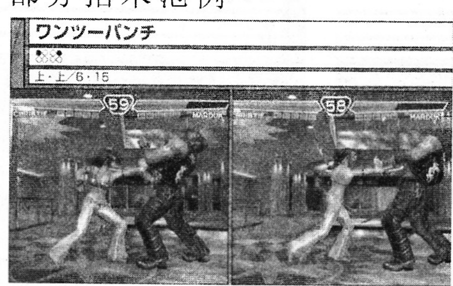
鉄拳4　技表

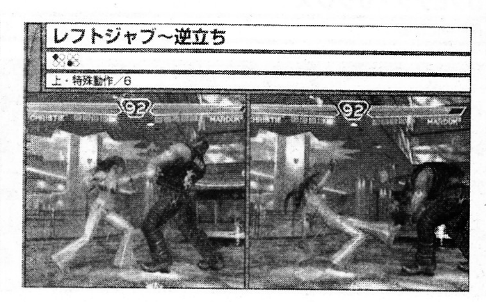
クリスティー・モンテイロ CHRISTIE MONTEIRO 投げ技

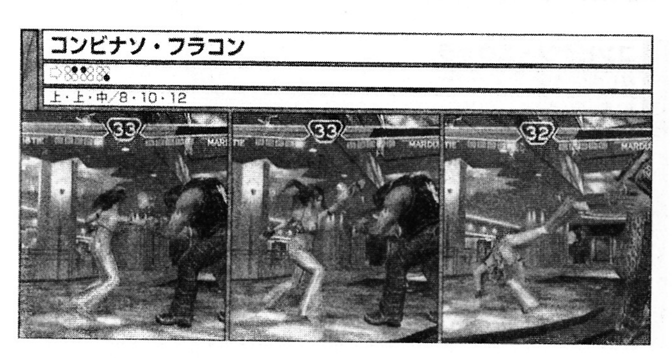
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
プリマベーラ・スロー	接近して 2+4 →	1	投げ技	30
ベラウォン・スロー	接近して 2+4	2	投げ技	30
フォルモサ・スロー	相手の左側で 2+4	1	投げ技	40
リアス・スロー	相手の右側で 2+4	2	投げ技	42
ペスコッソ・グロ	背後から接近して 2+4	×	投げ技	60
ヴィラール・ドイス	背後から接近して 2+4 ←	×	投げ技	60
ヴィラール	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ → 1+2	1+2	投げ技	55
エストレーラ	↘ 1+2	1+2	投げ技	38
ペスコッソ・アチラール	接近して 2+4 ←	2	投げ技	30
ポジションチェンジ1	1+3	1		
ポジションチェンジ2	1+3 →	1		
ポジションチェンジ3	1+3 ↓	1		
ポジションチェンジ4	1+3 ↑	1		

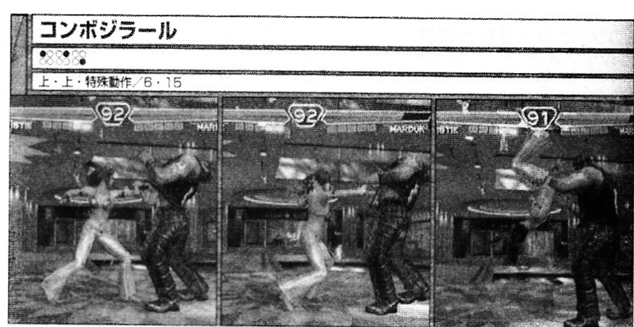


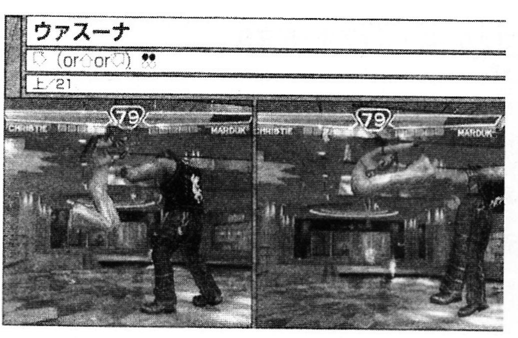
部分招术范例

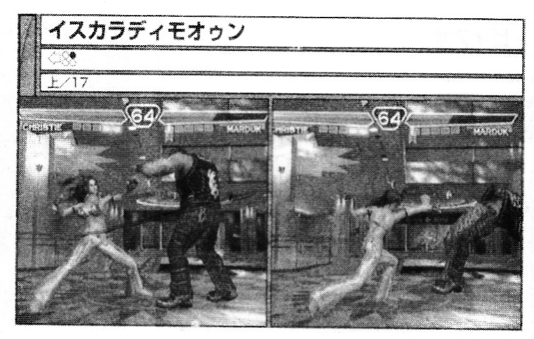

ワンツーパンチ
上・上/6・15
59
58
MARDUK

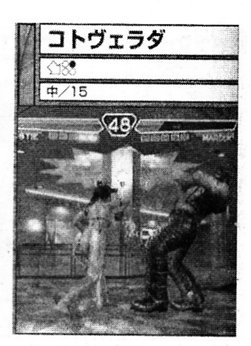

レフトジャブ~逆立ち
上・特殊動作/6
CHRISTIE
MARDUK
92
92

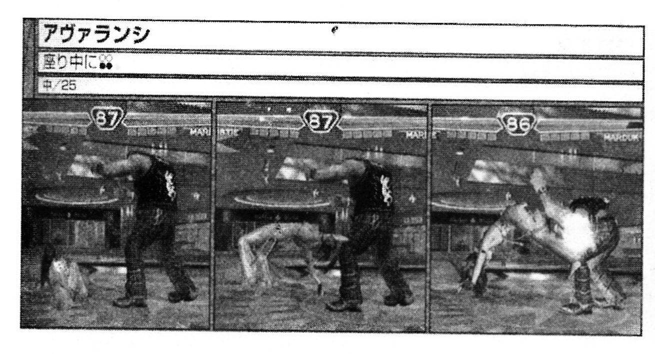

コンビナソ・フラコン
上・上・中/8・10・12
33
33
32

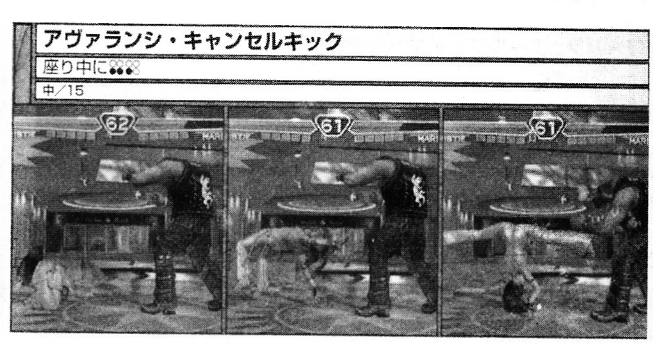

コンボジラール
上・上・特殊動作/6・15
92
92
91
MARDUK

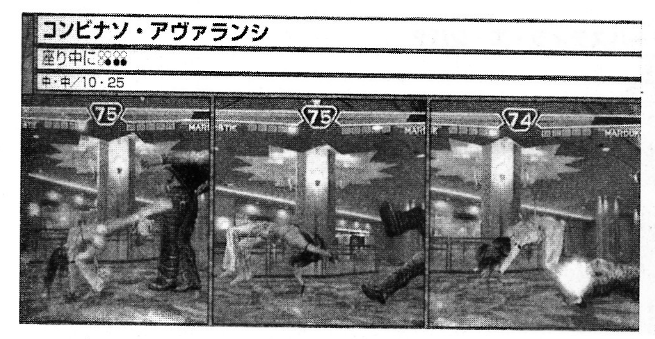

ウァスーナ
(or or)
上/21
CHRISTIE
MARDUK
79
79

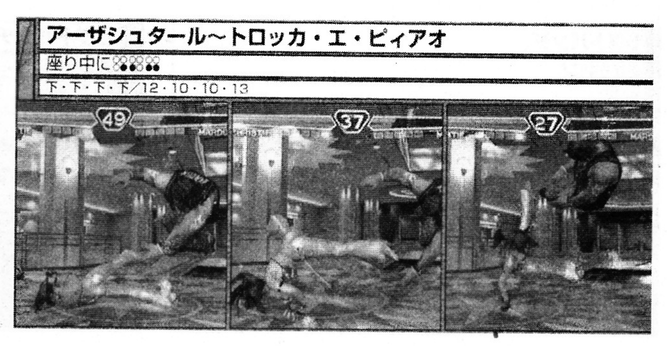

イスカラディモオゥン
上/17
CHRISTIE
MARDUK
64
64


コトヴェラダ
中/15
48


アヴァランシ
座り中に
中/25
87
87
86
MARDUK


アヴァランシ・キャンセルキック
座り中に
中/15
62
61
61


コンビナソ・アヴァランシ
座り中に
中・中/10・25
75
75
74
MARDUK

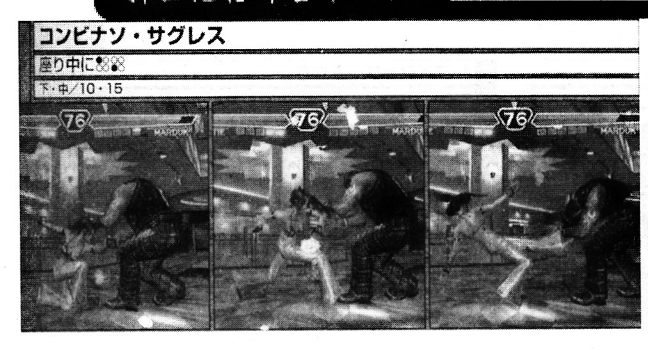

アーザシュタール~トロッカ・エ・ピィアオ
座り中に
下・下・下・下/12・10・10・13
49
37
27



コンビナソ・サグレス

座り中に

下・中／10・15



コンビナソ・ファティマ

座り中に

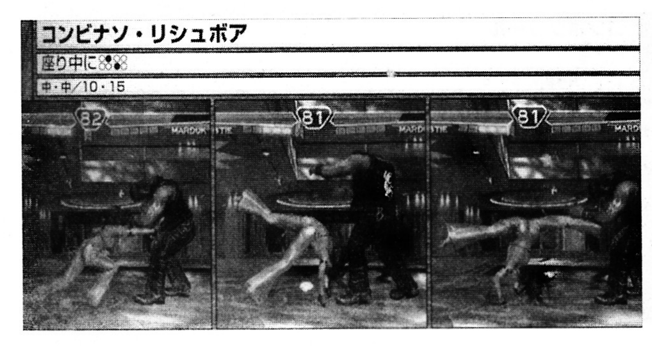
下・上／10・15



コンビナソ・リシュボア

座り中に

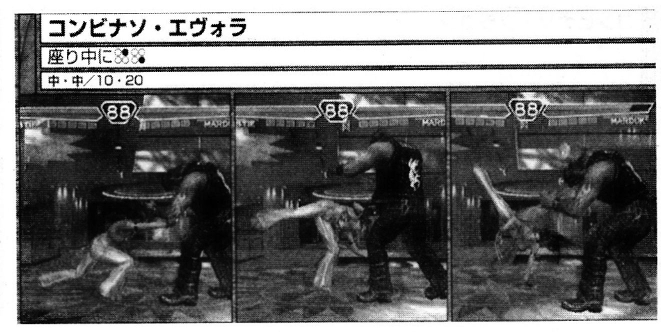
中・中／10・15



コンビナソ・エヴォラ

座り中に

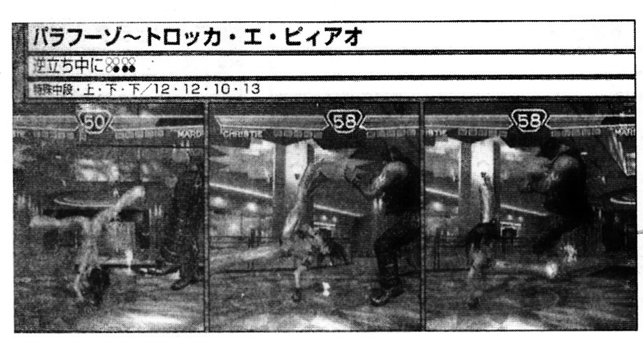
中・中／10・20



パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ

逆立ち中に

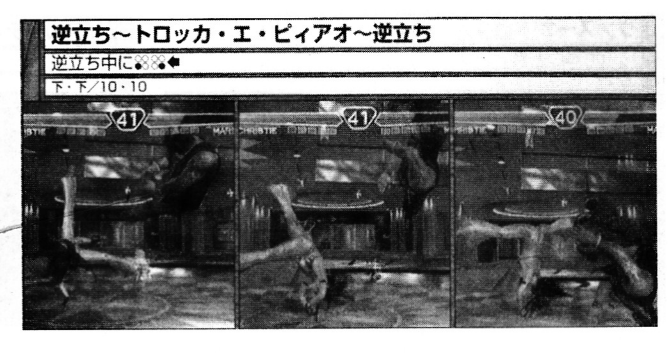
特殊中段・上・下・下／12・12・10・13



逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち

逆立ち中に

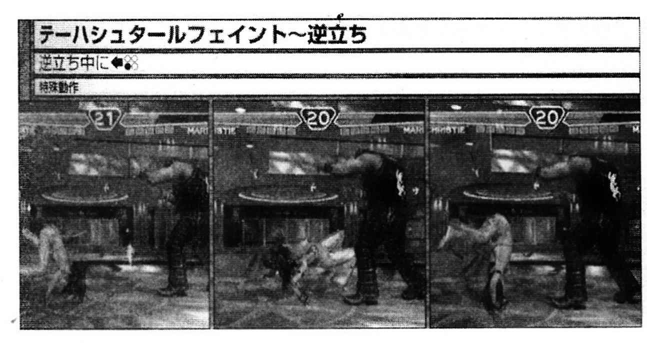
下・下／10・10



テーハシュタールフェイント～逆立ち

逆立ち中に

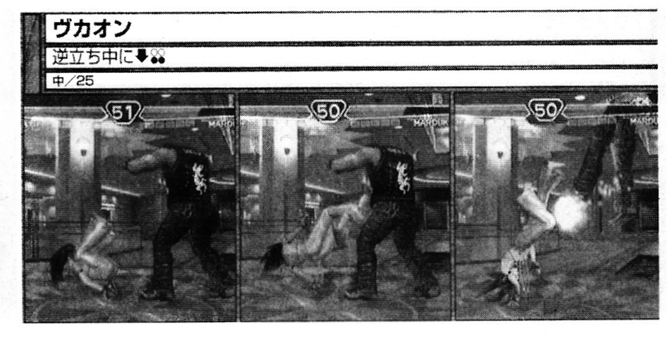
特殊動作



ヴカオン

逆立ち中に

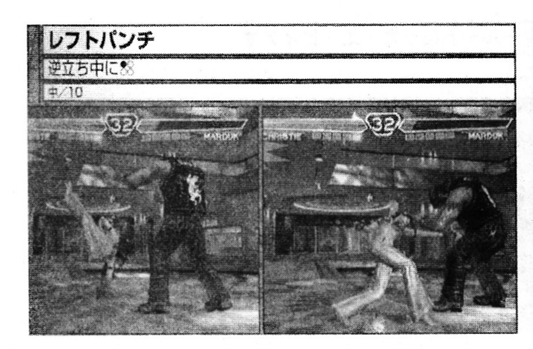
中／25



レフトパンチ

逆立ち中に

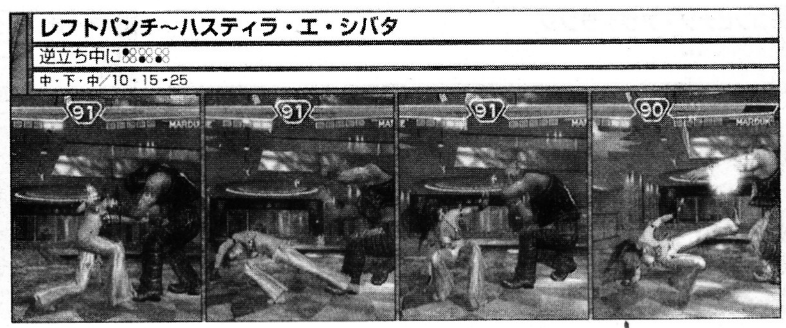
中／10



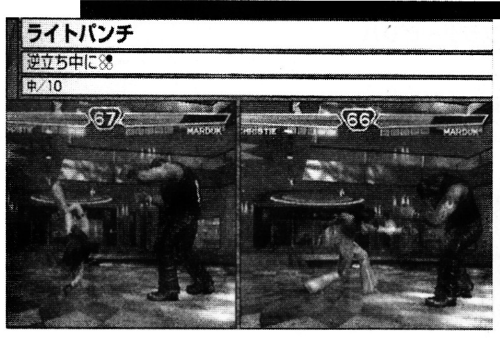
レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ

逆立ち中に

中・下・中／10・15・25



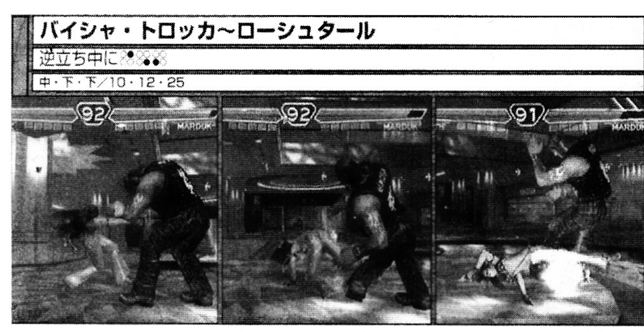
ライトパンチ
逆立ち中に
中／10



ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち
逆立ち中に
中・下／10・12



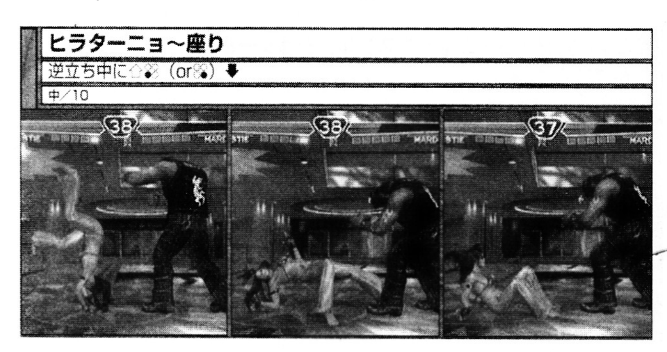
バイシャ・トロッカ～ローシュタール
逆立ち中に
中・下・下／10・12・25



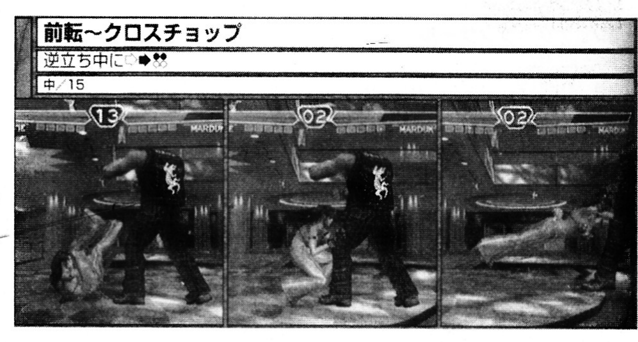
バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち
逆立ち中に
中・下／10・12



ヒラターニョ～座り
逆立ち中に（or）
中／10



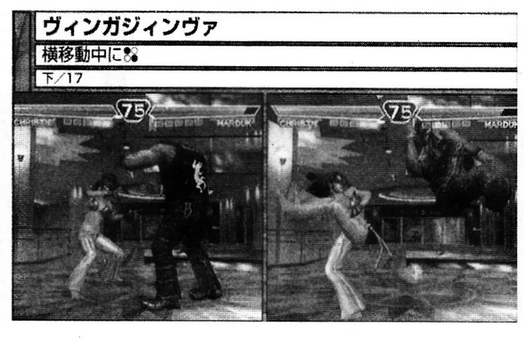
前転～クロスチョップ
逆立ち中に
中／15



ファイスカ～しゃがみ
横移動中に
上・中／6・6



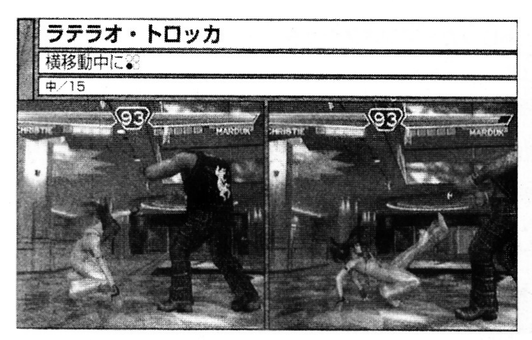
ヴィンガジィンヴァ
横移動中に
下／17



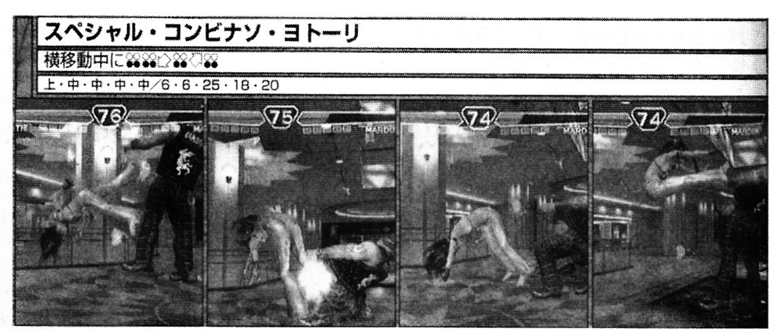
アカタール・ケイショ
横移動中に
中／18



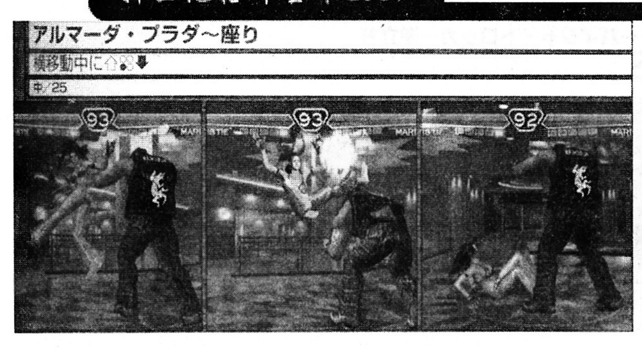
ラテラオ・トロッカ
横移動中に
中／15



スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ
横移動中に
上・中・中・中・中／6・6・25・18・20

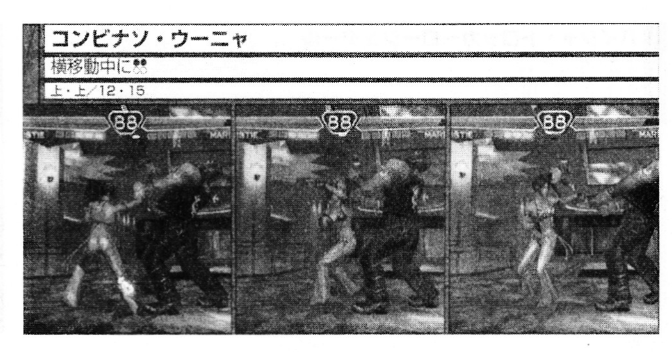


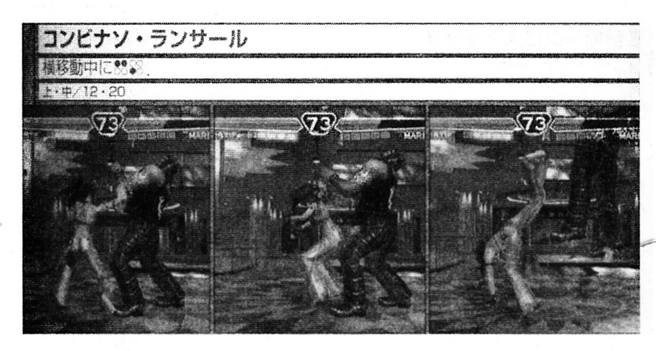

TEKKEN 4
鉄拳

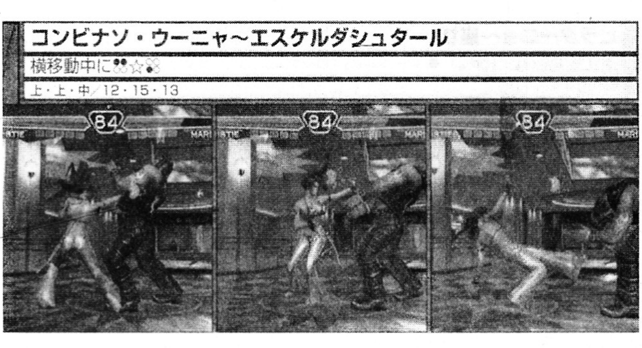

アルマーダ・プラダ～座り
横移動中に
中/25
93
93
92

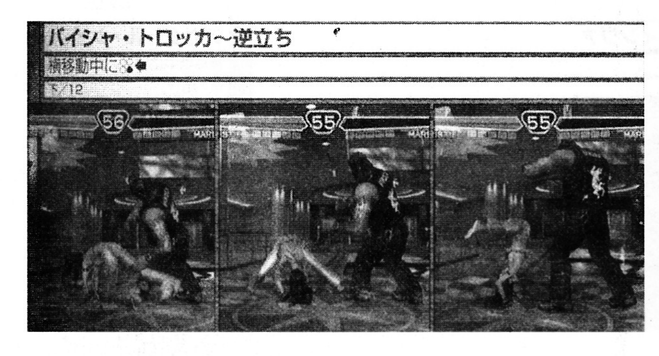

アルマーダ・プラダ～ビリバ
横移動中に
中・中/25・20
81
81
81

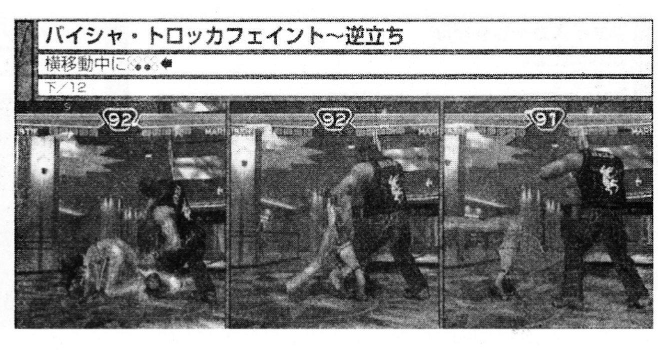

アルマーダ・プラダ～バイシャアンボスシュタール
横移動(またはジンガ)中に
中・下/25・15
67
66
66

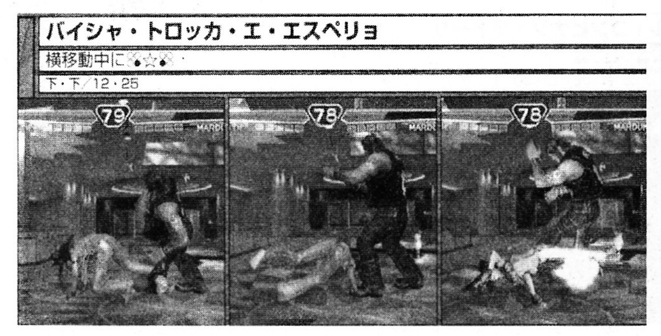

コンビナソ・ウーニャ
横移動中に
上・上/12・15
88
88
88

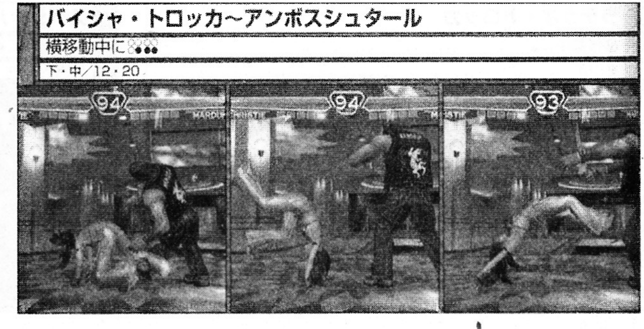

コンビナソ・ランサール
横移動中に
上・中/12・20
73
73
73


コンビナソ・ウーニャ～エスケルダシュタール
横移動中に
上・上・中/12・15・13
84
84
84


バイシャ・トロッカ～逆立ち
横移動中に
下/12
56
55
55


バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち
横移動中に
下/12
92
92
91

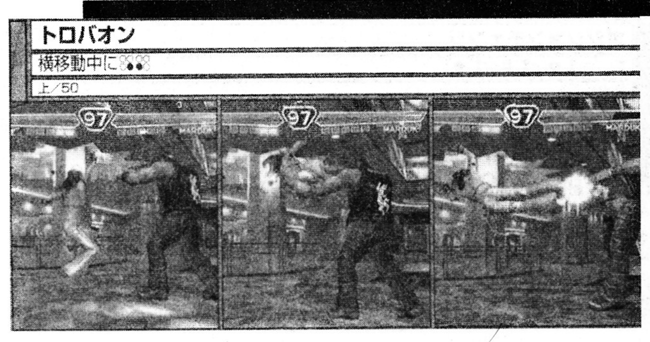

バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ
横移動中に
下・下/12・25
79
78
78


バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール
横移動中に
下・中/12・20
94
94
93

トロバオン

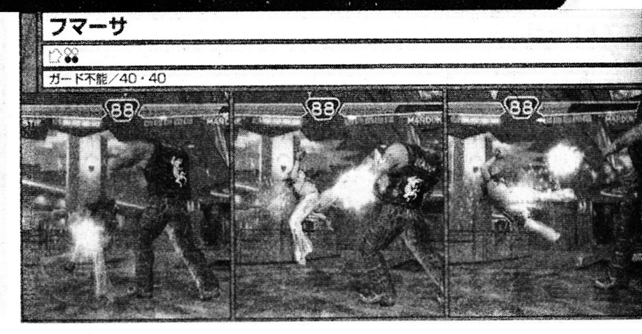
横移動中に

上／50



フマーサ

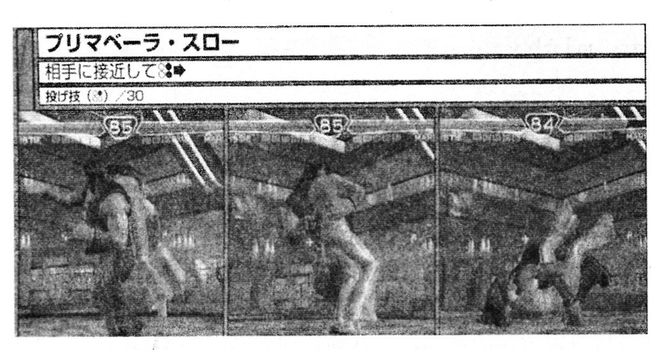
ガード不能／40・40



プリマベーラ・スロー

相手に接近して➡

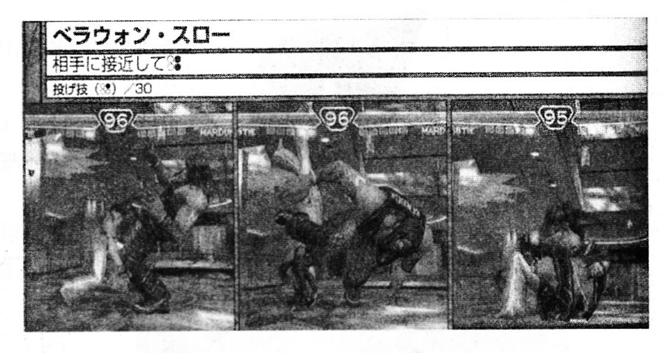
投げ技（）／30



ベラウォン・スロー

相手に接近して

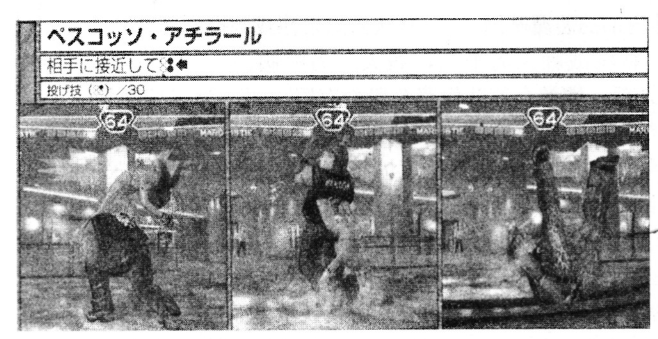
投げ技（）／30



ペスコッソ・アチラール

相手に接近して⬅

投げ技（）／30



フォルモサ・スロー

相手の左側面に接近して

投げ技（）／40



リアス・スロー

相手の右側面に接近して

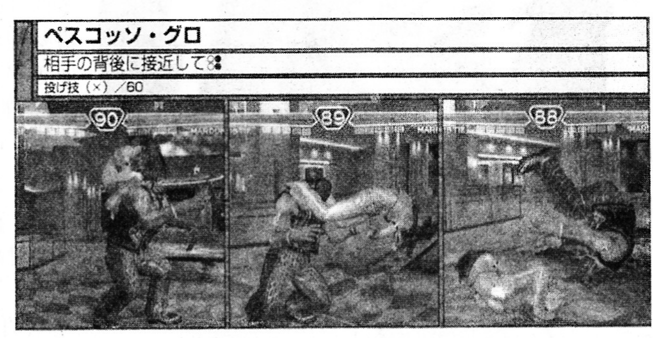
投げ技（）／42



ペスコッソ・グロ

相手の背後に接近して

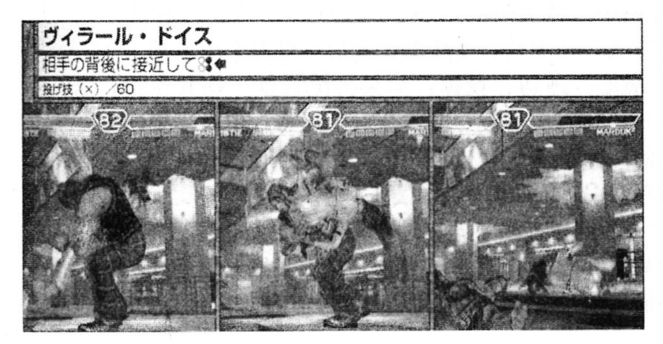
投げ技（×）／60



ヴィラール・ドイス

相手の背後に接近して⬅

投げ技（×）／60

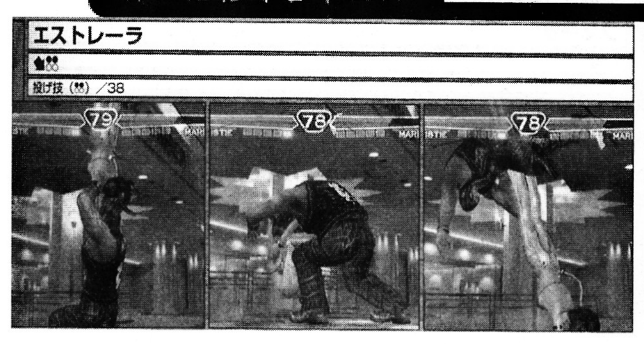


ヴィラール

相手に接近して➡

投げ技（）／55







三岛一八：kazuya mishima

国籍：　日本（已经放弃）

流派：　三岛流战斗喧哗空手

年龄：　49　　背景故事

20年以前在铁拳2大赛的决赛中被三岛平八击败投入火山口，一八被在G股份有限公司先进的生物工程学技术下克隆复活 。

依靠G股份有限公司的帮助，一八通过遗传基因的实验研究在他身体内部的恶魔基因。 一八认为如果他找到控制恶魔基因的力量，他将战胜三岛平八，毁灭三岛财阀。

20年之后，铁拳众部队偷袭G股份有限公司，为三岛财阀盗窃研究数据成功。 一八得知他也是攻击的目标，并且对三岛平八再次干扰他的计划而极度愤怒。他决定立刻对三岛平八复仇，铁拳4比赛虽然是三岛平八诱捕他的圈套，但是三岛一八已经无法忍受不见天日的生活，因为参加铁拳大赛是他战胜三岛平八的唯一机会……

三岛一八是铁拳4的主人公，历代铁拳里面最有性格魅力的角色，他拥有三岛系最简洁、最有效的招数。特别需要指出的是风神拳，这个招术的性能在铁拳各代中不断向着平衡的角度进化（不断削弱），虽然铁拳4中已经将风神拳的性能由原先的中段（铁拳1，铁拳2）、特殊中段（铁拳TT）修正成了纯粹上段的技巧，但是仍然是性能最好的招数之一。这次的判定设定极为细致，普通风神拳不能浮空，最速风神拳（在1/6秒内完成指令）可以将对手击倒（可以利用最速风神拳对敌人的出招硬直给与打击），风神拳反击状态可以将对手浮空，其后可以连接各种空中连续技。

三岛系的招术核心是围绕着风神步展开的，具体指令是→、↓↘→、↓↘……（或者→、↘→、↘……）。这是一种非常犀利的移动方式，速度快、变化多，其后可以派生出风神拳、雷神拳、奈落、踵切、投掷，如果再配合以一些其他指令，甚至可以连接所有固有技，非常令对手迷惑。但是需要注意的是，单纯的风神步指令输入过程中一八是没有防御的，会被对手的很多技巧击中，因此应多加注意！

同样的，一八的魔神拳（站立途中右拳）也是极度恐怖的招数，只要距离足够近，以Clean状态命中对手则对手晕厥，这种晕厥是不能用按→恢复的，因此是非常恐怖的空中连续技前

奏，其后可以连接忌怨拳〉左前蹴り～リードジャブ -- 左拳 -- 左拳 -- 六腑凶鸣拳，或者连接风神拳 -- 雷神中段脚，伤害很大。

一八在铁拳 4 中的新技巧六腑凶鸣拳，魔神闪焦凶鸣拳都是两发的纯中段技巧，弥补了以前各代的中段招术少的弱点，但是要注意防止对手用侧移动闪开这些招术。魔神烈冲拳是新增的组合技，速度很快而且上、上、下、中的判定，命中对手以后其后把握时机是能够连接强劲的雷神拳的。然而铁拳 4 中闪光烈拳正常状态下第三发和ダブルアッパ的第二发变成了可以防御技，因此大家应该修正先前的闪光连击战术。

总之，一八这个角色实力属于顶级人物，适合各种距离与各种打法，但是因为固有及性能变化不大，所以很容易被对手窥破战略意图。想要进阶成为高手必须在指令输入的准确度、攻击的速度、强力空连上多下功夫。

鉄拳４　技表

三島 一八 KAZUYA MISHIMA 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ	1 2	上、上	5,10
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇧ 4 4 or ⬀ 4 4	中、下	25,15
風神拳（ふうじんけん）	⇨ ☆ ⇩ ➘ 2	上	25
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨ ⇨ ⇨ 3	中	30
右踵落とし（みぎかかとおとし）	⇨ 4	中	27
踵落とし（かかとおとし）	立ち途中に 4 4	中、中	13,18
閃光烈拳（せんこうれっけん）	1 1 2	上、上、中	5,8,18
破砕蹴（はさいしゅう）	4 3	中	25
雷神拳（らいじんけん）	⇨ ☆ ⇩ ➘ 1	中	29
鬼哭連拳（きこくれんけん）	1 2 2	上、上、上	5,10,18
ダブルアッパー	立ち途中に 1 2	中、中	12,15
奈落払い（ならくばらい）	⇨ ☆ ⇩ ➘ 4 4	下、下	15,12
左踵落とし（ひだりかかとおとし）	⇨ ➡ 3	中	23
鬼神滅裂（きじんめつれつ）	⇦ 1+4	ガード不能	40
真・鬼神滅裂（しんきじんめつれつ）	⬅ 1+4	ガード不能	80
霧足（きりあし）	⇨		
霧足風神拳（きりあしふうじんけん）	⇨ ☆ ➘ 2	上	25
霧足雷神拳（きりあしらいじんけん）	⇨ ☆ ➘ 1	中	29
霧足奈落払い（きりあしならくばらい）	⇨ ☆ ➘ 4 4	下、下	15,12
雷神拳下段脚（らいじんけんげだんきゃく）	⇨ ☆ ⇩ ➘（または ⇨ ☆ ➘）1 4	中、下	29,12
雷神拳中段脚（らいじんけんちゅうだんきゃく）	⇨ ☆ ⇩ ➘（または⇨ ☆ ➘）1 3	中、中	29,20
螺旋幻魔脚（らせんげんまきゃく）	⇧ 4 4 4 4 or ⬀ 4 4 4 4	中、下、下、中	25,15,12,25
踵切り（かかとぎり）	⬂ 4 4	中、中	10,18
魔神拳（まじんけん）	立ち途中に 2	中	25
忌怨拳（きえんけん）	⬂ 2	中	21
六腑砕き（ろっぷくだき）	⬂ 1	中	15

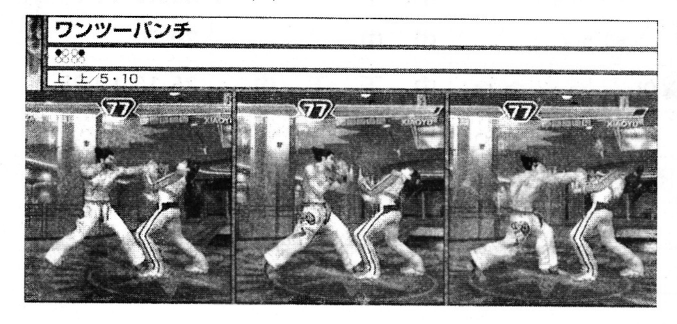
腿砕き(たいくだき)	⇖	下	17
心中突き(しんちゅうづき)	⇨	中	30
魔神閃焦拳(まじんせんしょうけん)	⇨	中	25
双殴腿砕き(そうおうたいくだき)		上、上、中	5,10,17
裏拳二段		上、上	12,21
凶襲拳(きょうしゅうけん)	⇦	上	25
左前蹴り～リードジャブ		上、上	18,5
骸斬拳(がいざんけん)	横移動中に	上	18
魔神烈衝拳(まじんれっしょうけん)	⇦	上、上、下、中	17,10,12,17
螺旋裏拳(らせんうらけん)	⇦ ⬅	上	25
頭蓋落し(ずがいおとし)	⇦	中	18
迅烈脚(じんれつきゃく)	⇨ ☆ ⇩ ⬊	上	23
六腑凶鳴拳(ろっぷきょうめいけん)	⇙ ⇨	中、中	15,18
魔神閃焦凶鳴拳(まじんせんしょうきょうめいけん)	⇨ ⇨	中、中	25,18
閃烈脚(せんれつきゃく)	⇦	上	18
震撃(しんげき)	相手ダウン中に ⇩	下	18

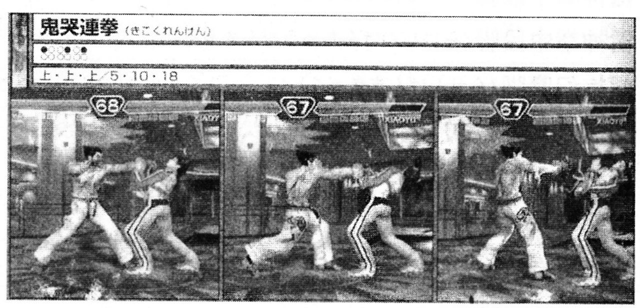
鉄拳４　技表

三島一八 KAZUYA MISHIMA 投げ技

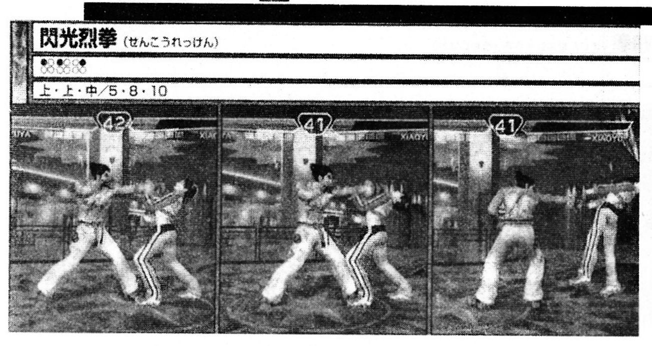
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
旋蹴り(つむじげり)	接近して ➡		投げ技	40
体落とし(たいおとし)	接近して		投げ技	28
鐘楼落とし(しょうろうおとし)	相手の左側で接近して		投げ技	40
頭蓋砕き(ずがいくだき)	相手の右側で接近して		投げ技	40
背落し(せおとし)	背後から接近して	×	投げ技	50
超ぱちき(ちょうぱちき)	接近して ⇨ ➡		投げ技	33
アルティメットタックル	⇩（または ⬋）		投げ技	5
闇雲(やみくも)	タックル中に	または	投げ技	5,5,5,5,5
ポジションチェンジ1				
ポジションチェンジ2	➡			
ポジションチェンジ3	⬇			
ポジションチェンジ4	⬆			

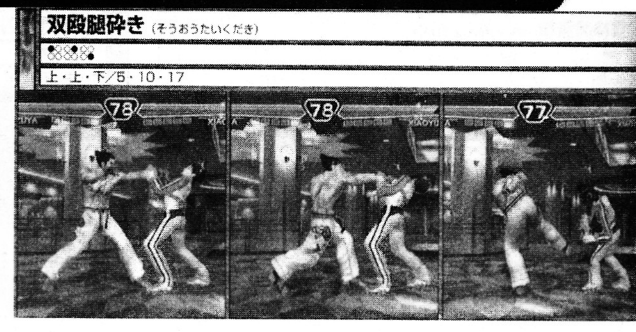
部分招术范例

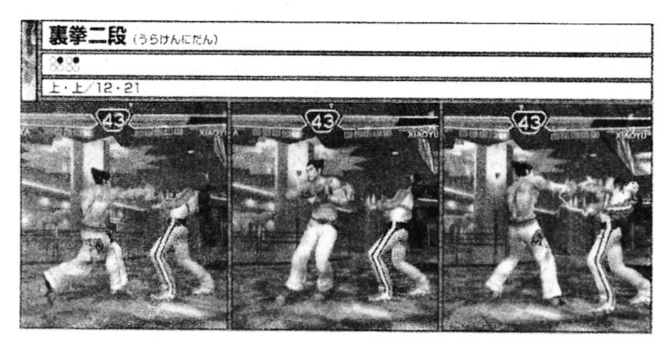


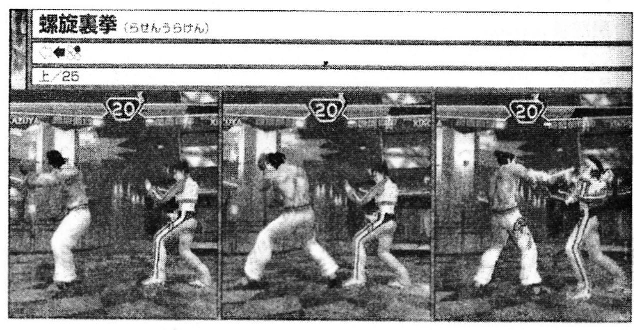


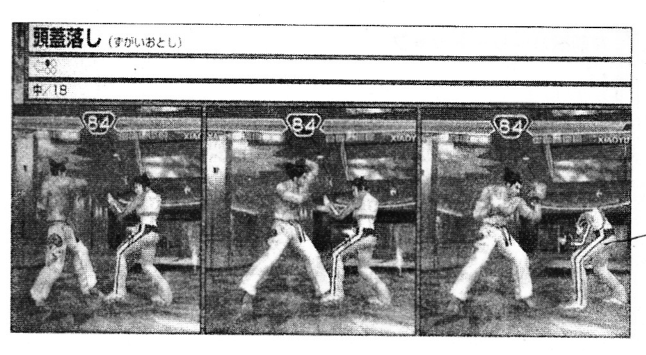

TEKKEN
4

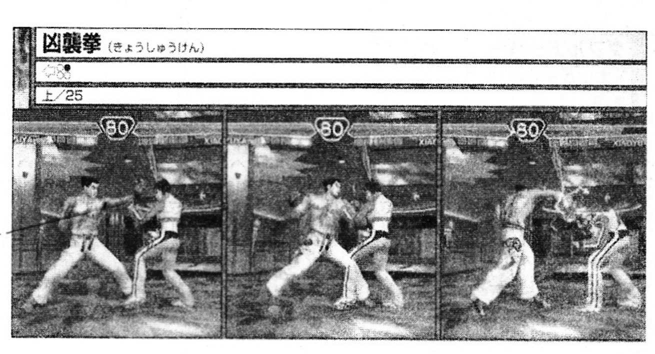

閃光烈拳（せんこうれっけん）
上・上・中／5・8・10

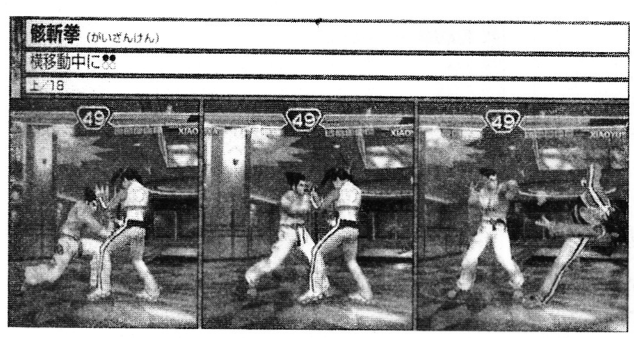

双殴腿砕き（そうおうたいくだき）
上・上・下／5・10・17

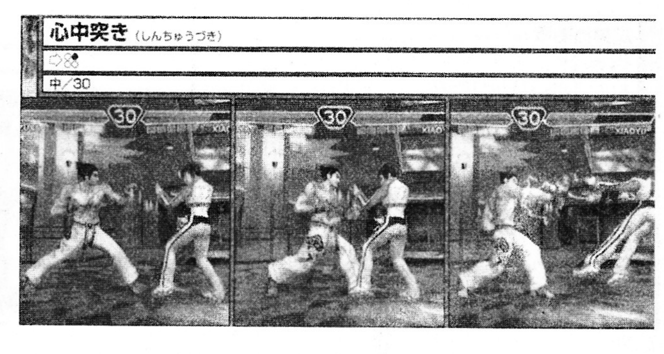

裏拳二段（うらけんにだん）
上・上／12・21

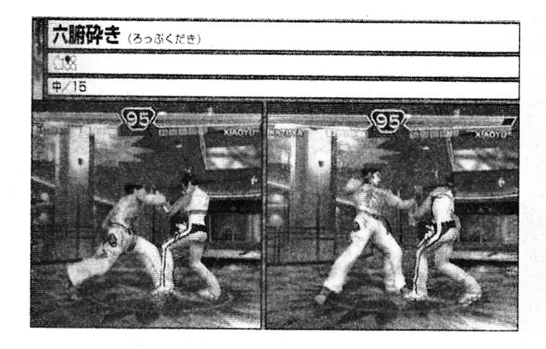

螺旋裏拳（らせんうらけん）
上／25

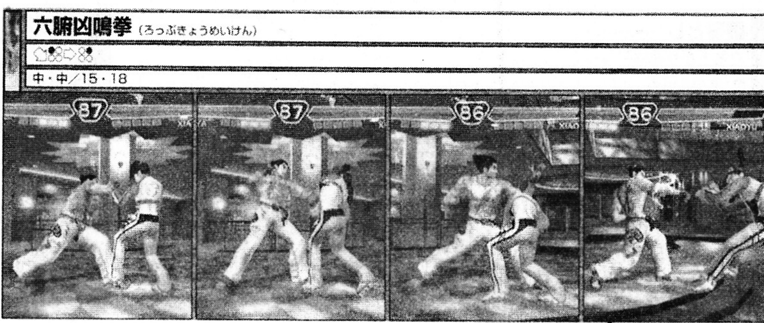

頭蓋落し（ずがいおとし）
中／18


凶襲拳（きょうしゅうけん）
上／25

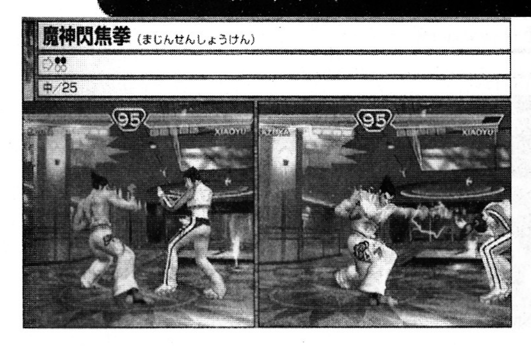

骸斬拳（がいざんけん）
横移動中に
上／18

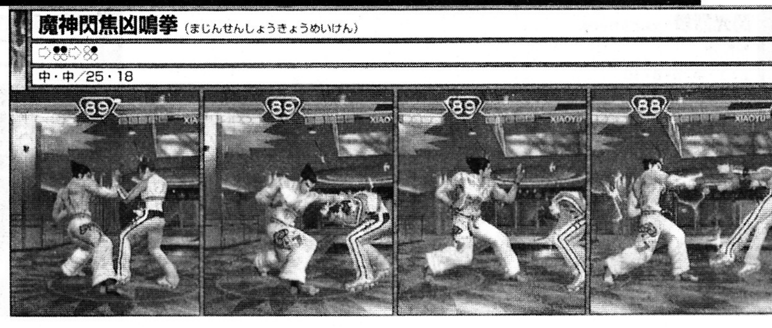

心中突き（しんちゅうづき）
中／30

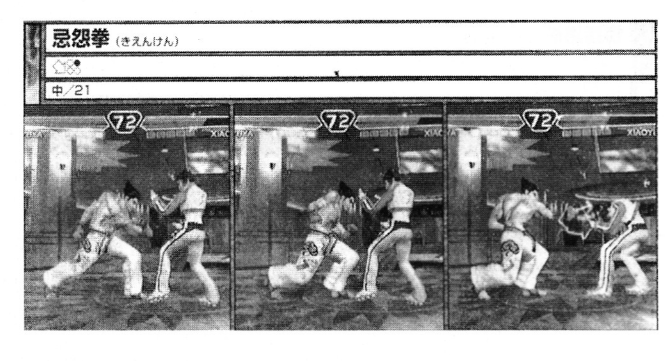

六腑砕き（ろっぷくだき）
中／15

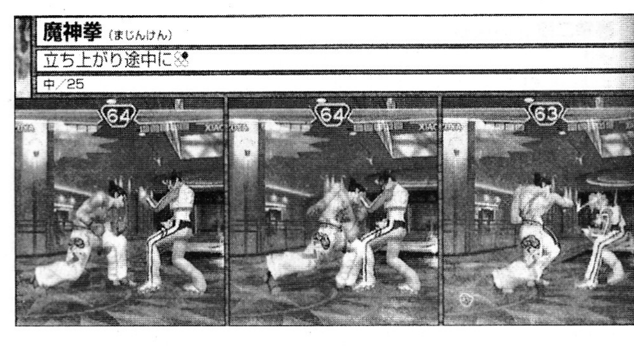

六腑凶鳴拳（ろっぷきょうめいけん）
中・中／15・18

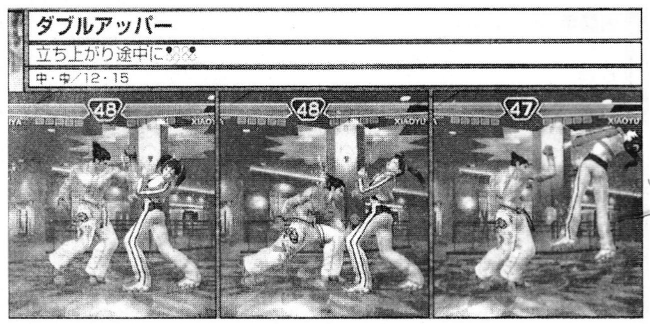

TEKKEN 4

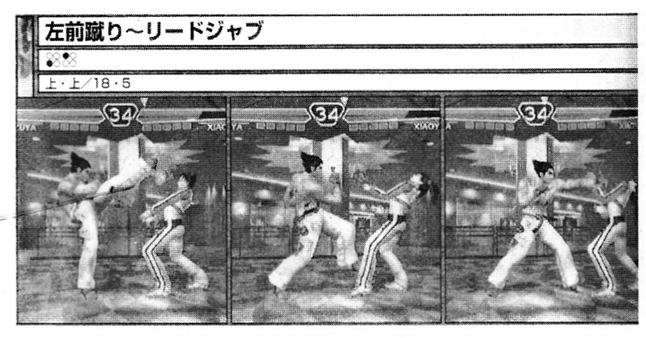

魔神閃焦拳 (まじんせんしょうけん)
中／25

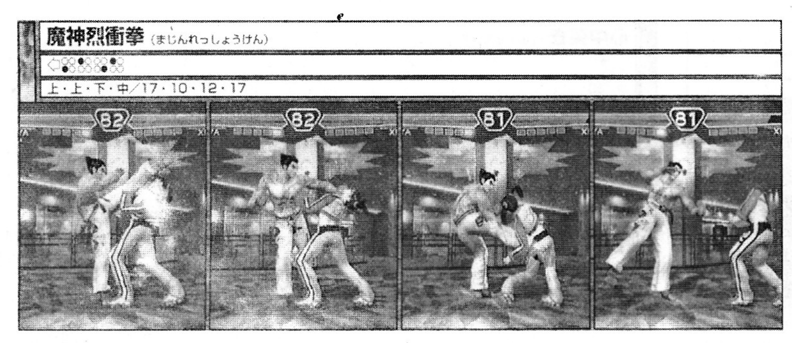

魔神閃焦凶鳴拳 (まじんせんしょうきょうめいけん)
中・中／25・18

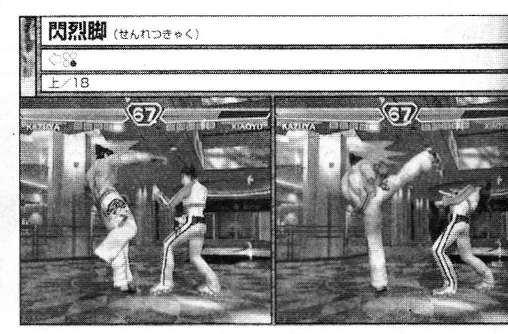

忌怨拳 (きえんけん)
中／21

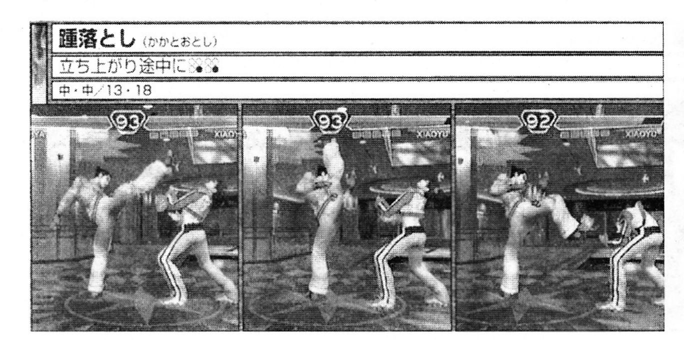

魔神拳 (まじんけん)
立ち上がり途中に
中／25

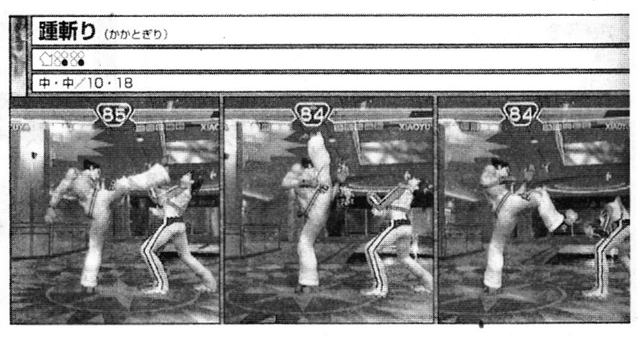

ダブルアッパー
立ち上がり途中に
中・中／12・15


左前蹴り～リードジャブ
上・上／18・5


魔神烈衝拳 (まじんれっしょうけん)
上・上・下・中／17・10・12・17


閃烈脚 (せんれつきゃく)
上／18


踵落とし (かかとおとし)
立ち上がり途中に
中・中／13・18


踵斬り (かかとぎり)
中・中／10・18

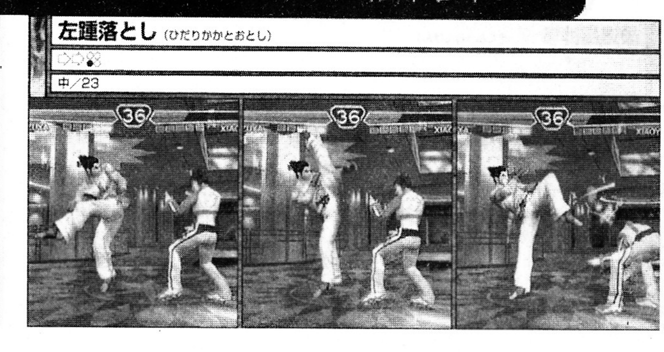




右踵落とし (みぎかかとおとし)

⇨

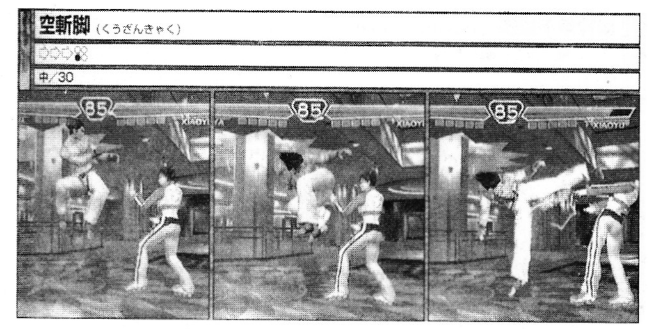
中／27



左踵落とし (ひだりかかとおとし)

⇨⇨

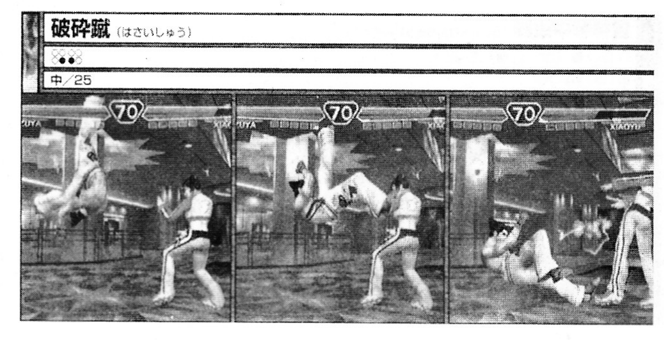
中／23



空斬脚 (くうざんきゃく)

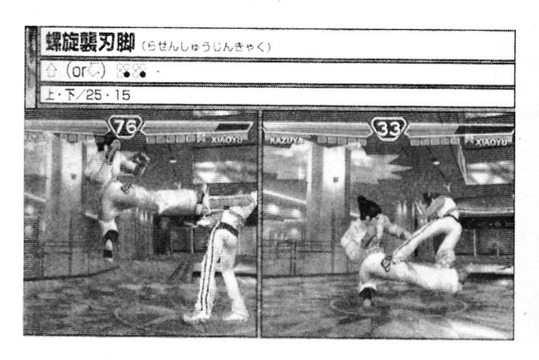
⇨⇩⇨

中／30



破砕蹴 (はさいしゅう)

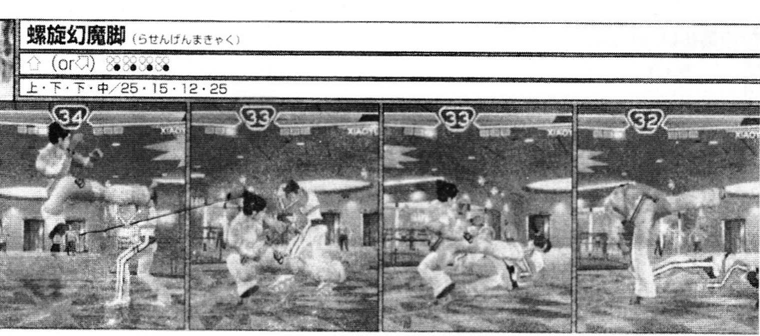
中／25



螺旋襲刃脚 (らせんしゅうじんきゃく)

⇧(or⇩)

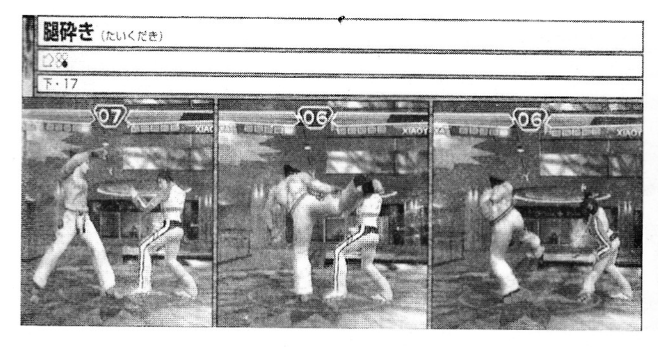
上・下／25・15



螺旋幻魔脚 (らせんげんまきゃく)

⇧(or⇩)

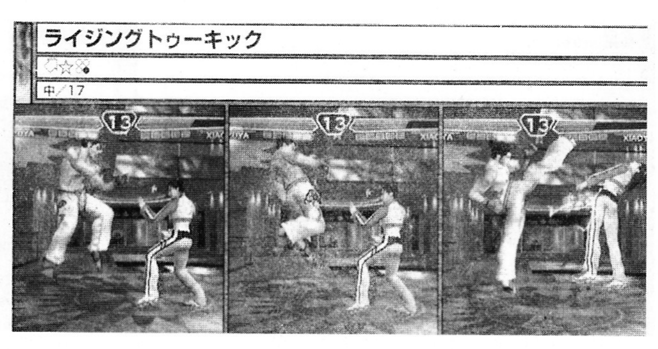
上・下・下・中／25・15・12・25



腿砕き (たいくだき)

⇩

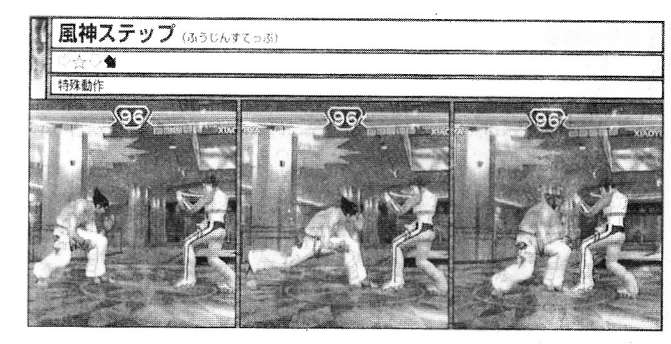
下・17



ライジングトゥーキック

⇩☆

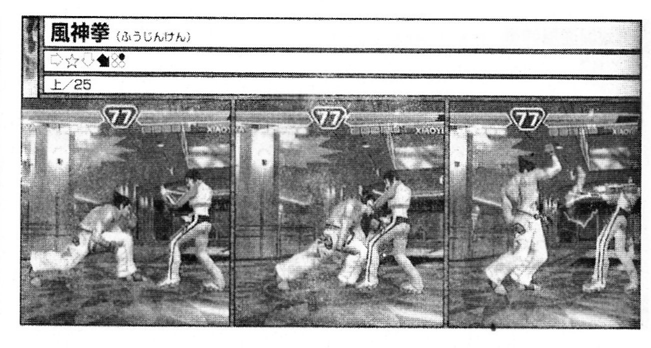
中／17



風神ステップ (ふうじんすてっぷ)

⇨☆⇩

特殊動作



風神拳 (ふうじんけん)

⇨☆⇩

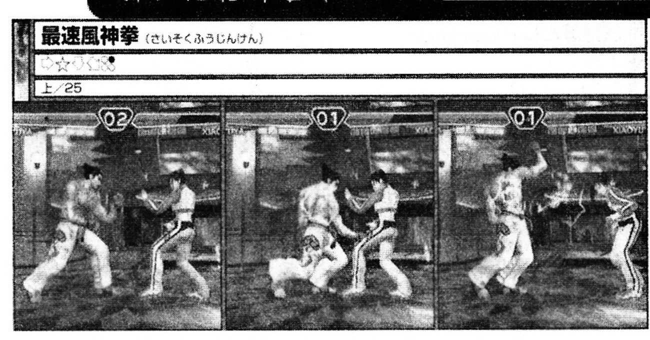
上／25



最速風神拳（さいそくふうじんけん）

⇨☆⇩⇘◆

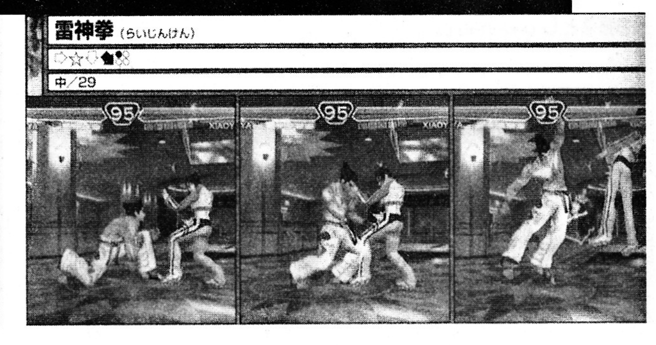
上／25



雷神拳（らいじんけん）

⇨☆⇩◆

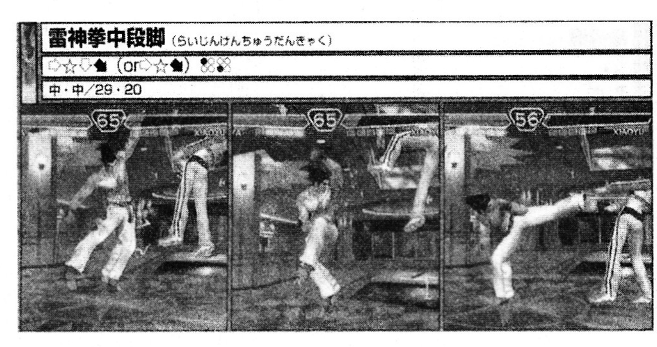
中／29



雷神拳中段脚（らいじんけんちゅうだんきゃく）

⇨☆⇩◆（or⇨☆◆）◆◆

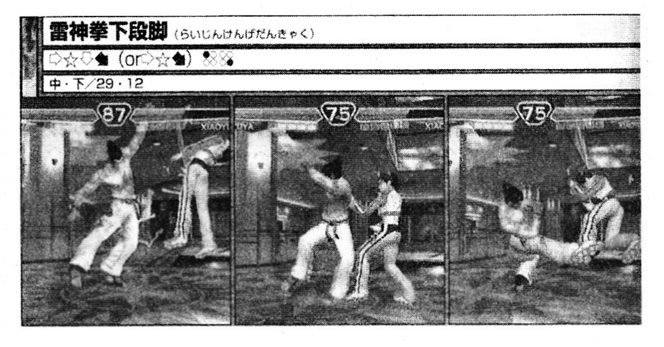
中・中／29・20



雷神拳下段脚（らいじんけんげだんきゃく）

⇨☆⇩◆（or⇨☆◆）◆◆

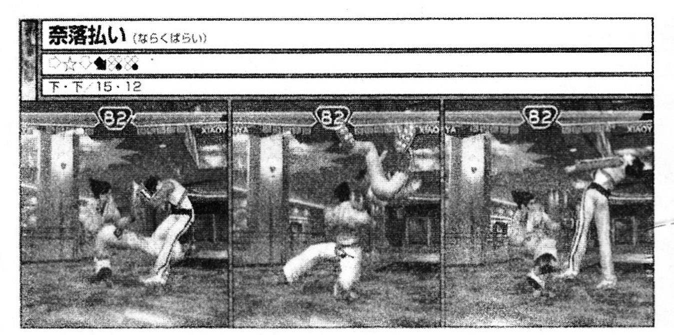
中・下／29・12



奈落払い（ならくばらい）

⇨☆⇩◆◆◆

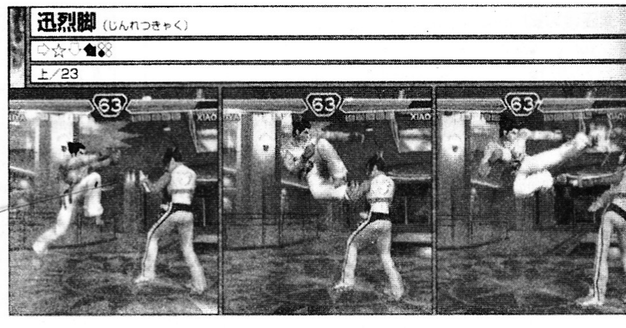
下・下／15・12



迅烈脚（じんれつきゃく）

⇨☆⇩◆◆

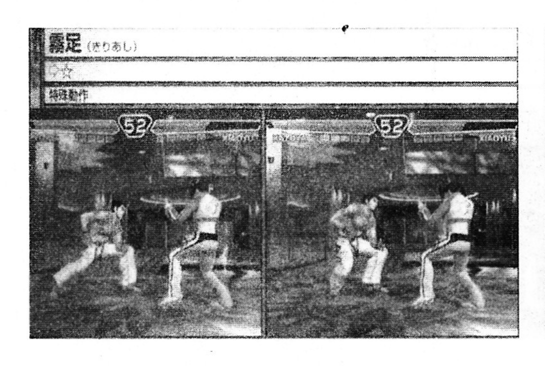
上／23



霧足（きりあし）

⇨☆

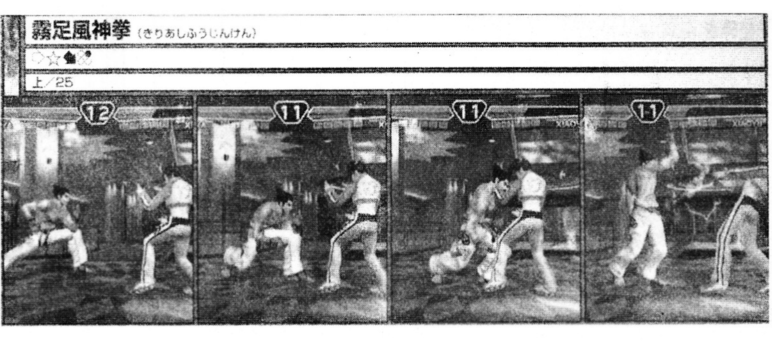
特殊動作



霧足風神拳（きりあしふうじんけん）

⇨☆◆

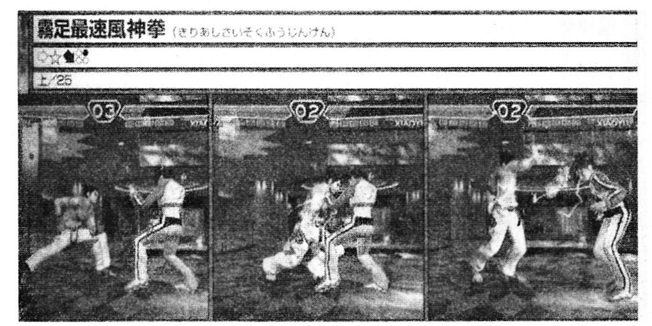
上／25



霧足最速風神拳（きりあしさいそくふうじんけん）

⇨☆◆

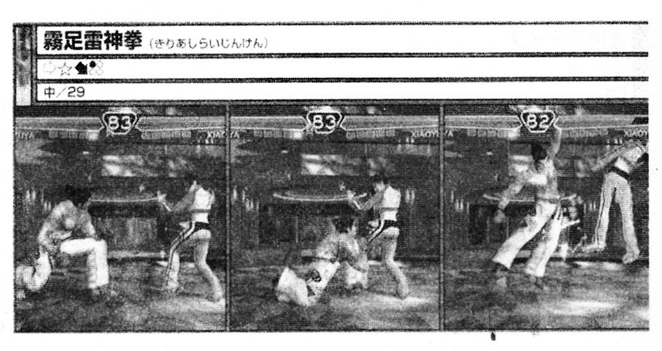
上／25

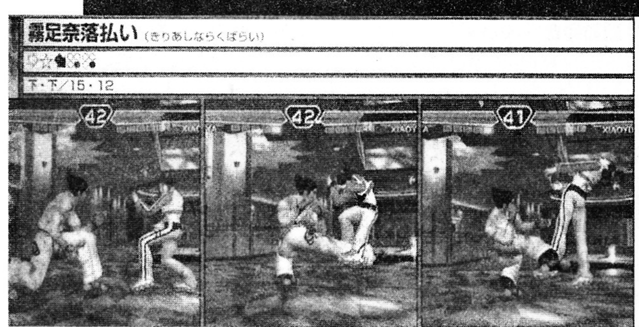


霧足雷神拳（きりあしらいじんけん）

⇨☆◆

中／29





霧足奈落払い（きりあしならくばらい）

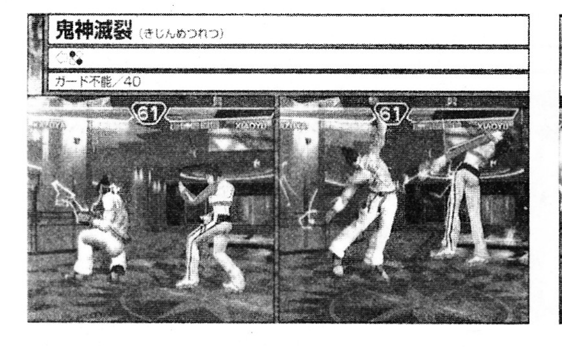
下・下／15・12



震撃（しんげき）

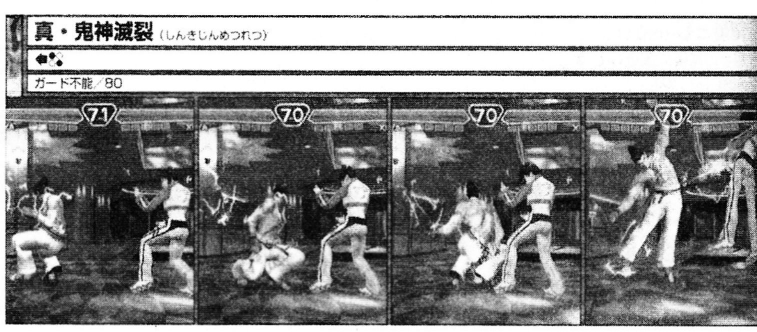
相手ダウン中に

下／18



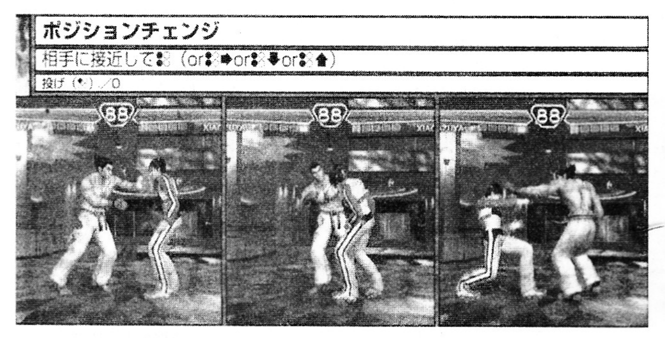
鬼神滅裂（きじんめつれつ）

ガード不能／40



真・鬼神滅裂（しんきじんめつれつ）

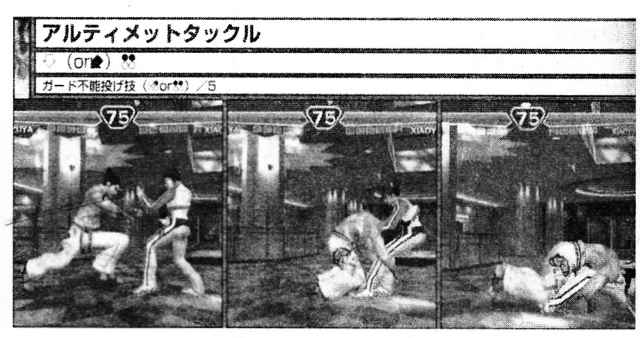
ガード不能／80



ポジションチェンジ

相手に接近して（or or or ）

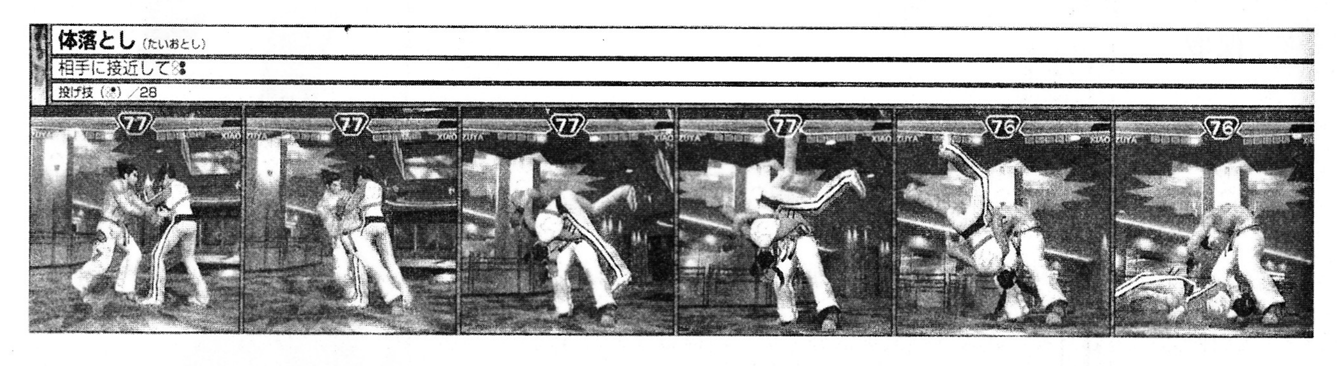
投げ（）／0



アルティメットタックル

（or）

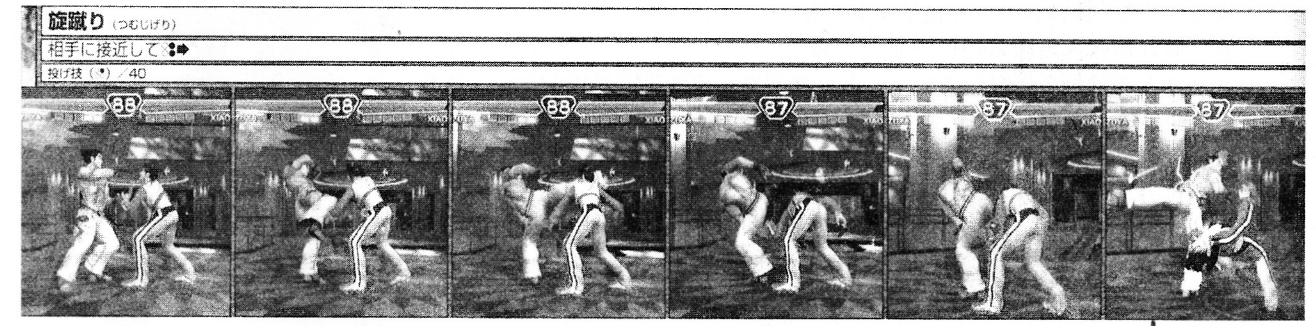
ガード不能投げ技（or）／5



体落とし（たいおとし）

相手に接近して

投げ技（）／28

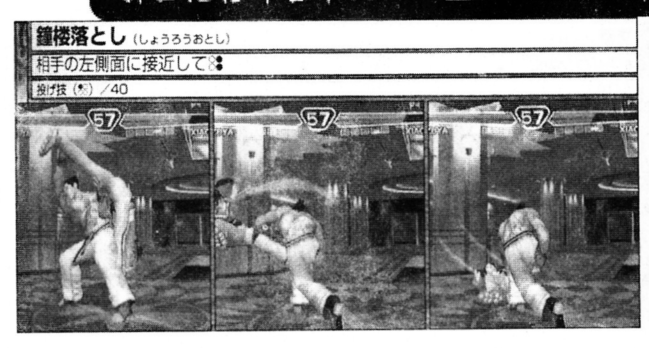


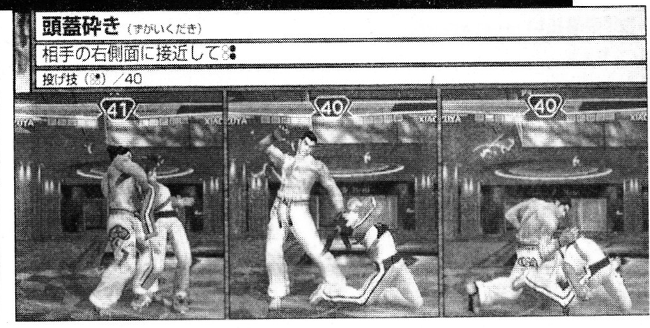
旋蹴り（つむじげり）

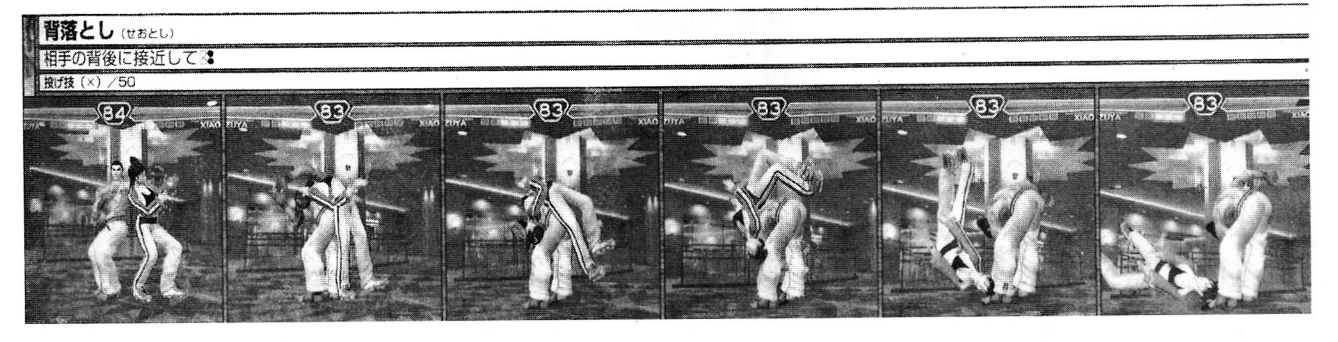
相手に接近して

投げ技（）／40











保罗



流派：结合实战的柔道

国籍：美国

年龄： 48

背景故事 ：

保罗通过铁拳大赛3，取得了对斗神的胜利。 带着胜利的自豪，保罗回到家里。不过，保罗愉快的故事马上结束了。因为保罗不了解斗神产生出第二种形态-- 真斗神。在大赛结束他离开之后，斗神整合平八再次复活，被风间仁打败！虽然保罗宣称他是铁拳大赛3中真正的冠军，但是很少人相信他，而且那些人渐渐对他的话感到厌倦了。

朋友和仰慕者慢慢地消失了。最终保罗离开那些没有见识的学员，离开了这些事情。一天，保罗见到了宣布举办铁拳大赛4的报纸。 为了证明他是第一，他决定再次参加铁拳大赛，并且像以前一样向他忠实的拥护者证明自己的实力，他必须胜利！

保罗一直在铁拳系列中拥有最简单实用的固有技，在铁拳4中他最大的变化就是加入了很多需要特殊指令来完成的固有技。这些固有技包括万聖龍砲

拳 ，竜王霹靂掌，瓦割り竜王霹靂掌等，这几个技巧有一个很重要的特征就是最后一发的输入时间一定要在前一发命中对手的一刹那输入指令，这样就增加了一定的难度，但是这些新技巧的加入，足以令以往保罗谓为诟病的空中连续技攻击力太低的弱点得到了改正，是空中连续技的关键技巧。

与铁拳TT 相比，结合铁拳4 的墙壁，保罗的崩拳威力又有新的增强，而且一发逆转的必杀技较前几代又有所增加。瓦割→崩拳和瓦割→落叶这种战术在铁拳 4 中因为速度变慢，已经失去了以往二择的效果。

同样的叶樱崩拳和叶樱铁骑这些组合也在地面战中失去了意义。但是保罗的双飞天脚性能仍然很强，是中段浮空技巧的极致表现之一。这次加入的新技巧铁山靠是上中下 3 个段位都可以进攻的技巧，判定很强，甚至能够对地攻击对手。是崩拳等招术产生墙壁技之后的可靠伙伴。

保罗的柔道技巧与那些只为摔倒对手而改进的柔道有着很大的差别，十分注重拳脚的打击。特别是在铁拳 4 中保罗的左右连拳，几乎是最强的上段技巧之一，对手即使防御之后，保罗的硬直时间也比对手短，因此可以在左右连拳之后继续进攻对手。

左右连拳起招快，招间致密，距离适中，收招快速，是进攻和防御时的有力武器。而且因为进攻时几乎没有破绽，此后可以结合上中下段快速技巧使敌防御陷入混乱状态，再给予重创。敌人若消极防御，仍然可以连接各种投技。这是保罗的有效攻击手段之一。

鉄拳4　技表　　ポール・フェニックス PAUL PHOENIX 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ	1 2	上、上	5,13
ＰＫコンボ	2 3	上、上	12,21
クイックＰＫコンボ	⇨ 2 3	上、上	12,20
ＰＤＫコンボ	2 ⬇ 3	上、下	12,8
クイックＰＤＫコンボ	⇨ 2 ⬇ 3	上、下	12,10
逆ＰＤＫコンボ	1 4	上、下	5,8
双飛天脚（そうひてんきゃく）	⬀ 3 4	中、中	17,22
崩拳（ぽんけん）	⇩ ⬂ ⇨ 2	中	33
落葉（らくよう）	⇩ 4 2	下、中	10,18
あびせ蹴り（あびせげり）	⇨ ➡ 4	中	20
岩石割り（がんせきわり）	相手がダウン中に ⇩ 2	下	16
三宝龍（さんぽうりゅう）（上段）	⇨ ➡ 3 4 4	中、中、上	15,20,25
三宝龍（中段）	⇨ ➡ 3 4 ⇨（または ⬂）	4	中、中、中
三宝龍（下段）	⇨ ➡ 3 4 ⇩（または ⬃）	4	中、中、下
瓦割り（かわらわり）	⇩ 1	中	15
瓦割り崩拳（かわらわりぽんけん）	⇩ 1 2	中、中	15,26
瓦割り落葉（かわらわりらくよう）	⇩ 1 4 2	中、下、中	15,15,21
葉桜（はざくら）	しゃがんだ状態から ⬊ 2	中	21
葉桜崩拳（はざくらぽんけん）	しゃがんだ状態から ⬊ 2 1	中、中	21,25
葉桜鉄騎（はざくらてっき）	しゃがんだ状態から ⬊ 2 2	中、下	21,21
疾風（はやて）	⇨ ➡ 2	中	15
万聖竜王拳（ばんせいりゅうおうけん）	⬅ 1+2	ガード不能	100
サマーソルトＮＧ（さまーそるとえぬじー）	⬇（６０フレーム） ⇧ 1+2+3+4	中	上昇時25、下降時30



富嶽(ふがく)	⇨ 1+4	中	22
裏疾風(うらはやて)	⇩⇘⇨ 1	上	20
鉞打ち(まさかりうち)	⇨ 1+2	中	27
スイープキック	⇙ 3	下	12
浮草(うきくさ)	⇩⇙⬅	特殊移動	
飄疾(ひょうしつ)	⇩⇙⇦ 2	中	18
飄瓦(ひょうが)	⇩⇙⇦ 1	中	15
逃げ旋(にげつむじ)	⇩⇙⇦ 3	下	14
旋桜(つむじざくら)	⇩⇙⇦ 3 2	下、中	14,21
旋桜崩激(せんおうほうげき)	⇩⇙⇦ 3 2 1	下、中、中	14,21,25
旋桜鉄騎(せんおうてっき)	⇩⇙⇦ 3 2 2	下、中、下	14,21,21
不知火(しらぬい)	横移動中に 3	下	15
旋疾風(つむじはやて)	横移動中に 1	上	23
震月(しんげつ)	立ち途中に 2	中	20
鉄山靠(てつざんこう)	⇩ 1+2	中	25
疾風崩激(はやてほうげき)	⇨➡ 2 1	中、中	15,18
疾風鉄騎(はやててっき)	⇨➡ 2 2	中、下	15,16
竜王霹靂掌(りゅうおうへきれきしょう)	⇩ 4 ヒットorガードさせた時 2 ヒットorガードさせた時 1	下、中、中	10,21,22
万聖龍砲拳(ばんせいりゅうほうけん)	⇨➡ 2 ヒットorガードさせた時 1	中、上	15,26
避け疾風(さけはやて)	⇦⇨ 1	上	30
鳩尾(みぞおち)	⇘ 4	中	18
瓦割り竜王霹靂掌	⇩ 1 4 2 ヒットorガードさせた時 1	中、下、中、中	15,15,21,22

鉄拳4　技表

ポール・フェニックス PAUL PHOENIX 投げ技

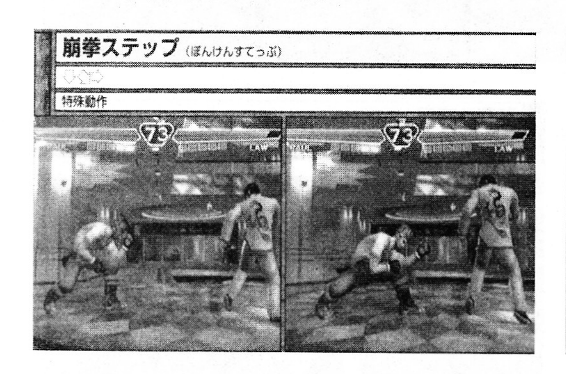
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
左一本背負い投げ(ひだりいっぽんせおいなげ)	接近して 2+4 ➡	2	投げ技	30
腕取り逆十字(うでとりぎゃくじゅうじ)	接近して 2+4	2	投げ技	30
我浄掌(がじょうしょう)	接近して 2+4 ⬅	2	投げ技	30
腕返し(うでがえし)	相手の左側で接近して 2+4	1	投げ技	45
大外刈り(おおそとがり)	相手の右側で接近して 2+4	2	投げ技	40
毘沙落し(びしゃおとし)	背後から接近して 2+4	×	投げ技	50
返し技(かえしわざ)	相手の攻撃に合わせて ⬅ 2+4		返し技	
巴投げ(ともえなげ)	⬅ 1+4	1	投げ技	35
裏当て(うらあて)	接近して ⇨➡ 1+2	1+2	投げ技	35
風牙(ふうが)	接近して ⬊ 1+2	1+2	投げ技	35
アルティメットタックル	⬋ 1+2	1+2	ガード不能投げ技	5
闇雲(やみくも)	タックル中に 2 1 2 1 2	1 または 2	投げ技	5,5,5,5,5
闇雲絞め(やみくもじめ)	タックル中に 2 ⬇ 1 1 ☆ 4 1 1+2	×	投げ技	5,8,8,35
腕拉ぎ十字固(うでひしぎじゅうじがため)	タックル中 1+2		投げ技	25
腕拉ぎ十字固(うでひしぎじゅうじがため)	闇雲三発 1+2		投げ技	5.5.5.25

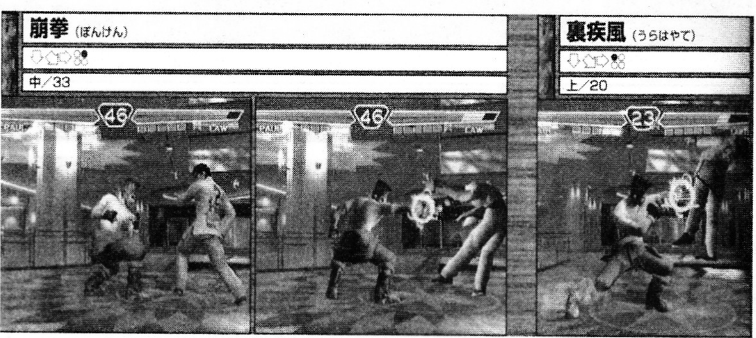




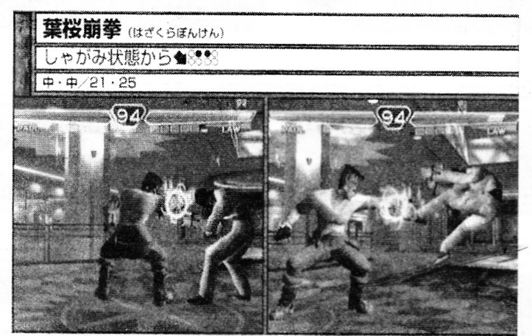
ポジションチェンジ1				
ポジションチェンジ2	→			
ポジションチェンジ3	↓			
ポジションチェンジ4	↑			

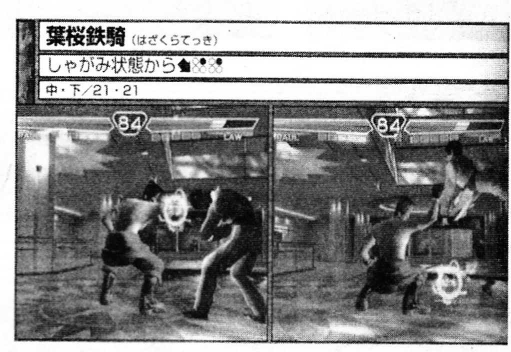
部分招术范例

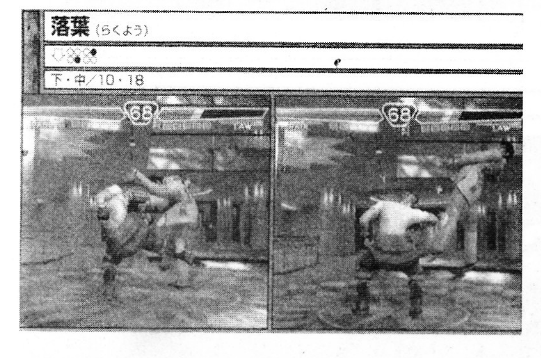


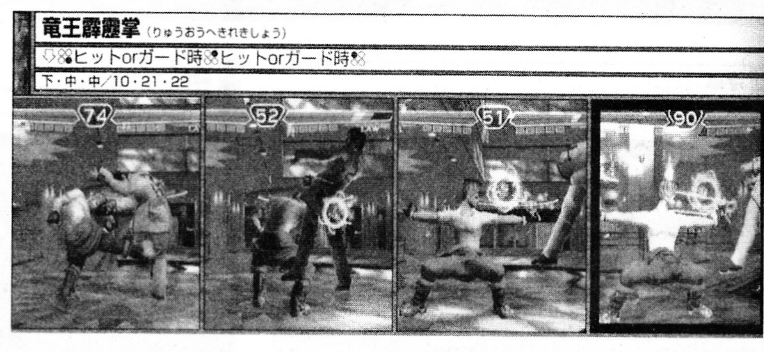


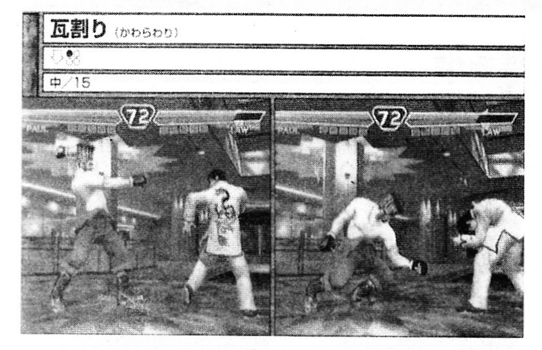


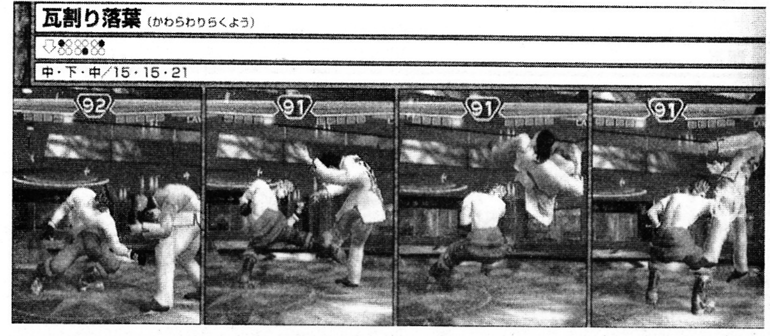










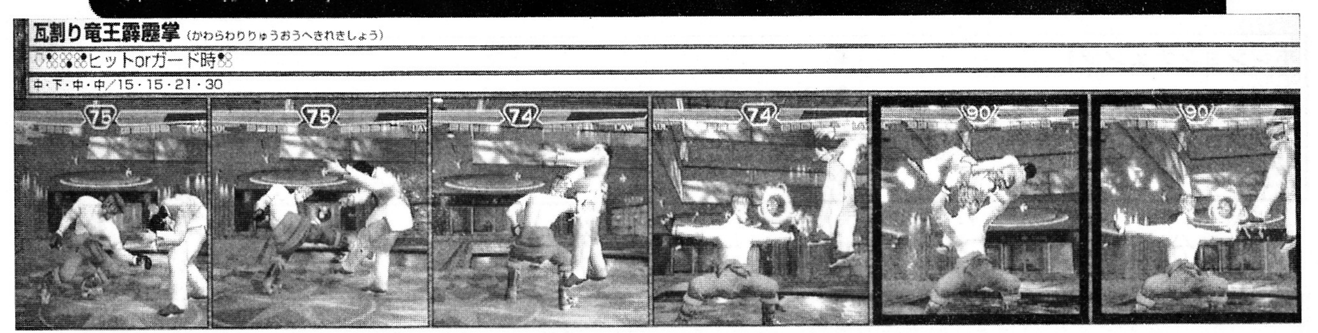




瓦割り竜王霹靂掌 (かわらわりりゅうおうへきれきしょう)

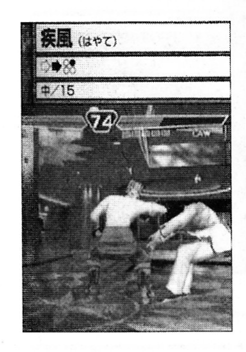
ヒットorガード時

中・下・中・中／15・15・21・30



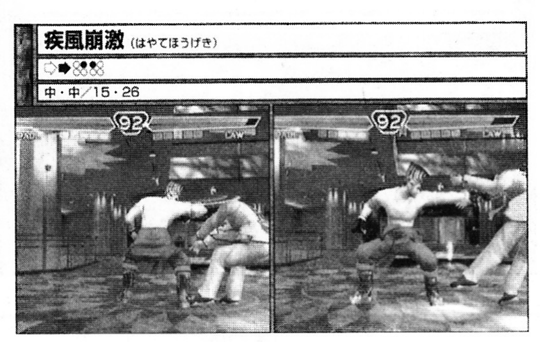
疾風 (はやて)

中／15



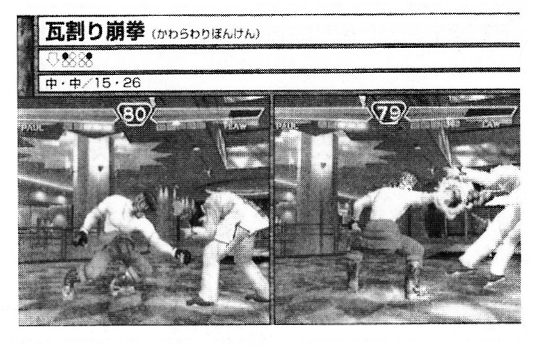
疾風崩激 (はやてほうげき)

中・中／15・26



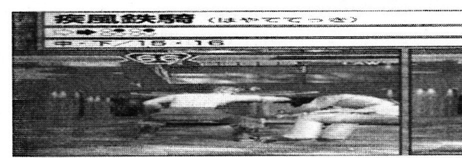
瓦割り崩拳 (かわらわりぽんけん)

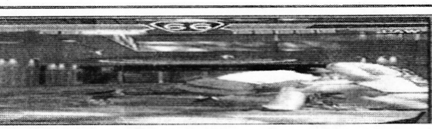
中・中／15・26

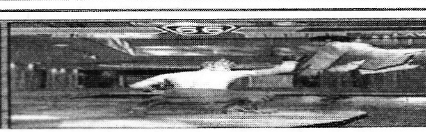


疾風鉄騎 (はやててっき)

中・下／15・16





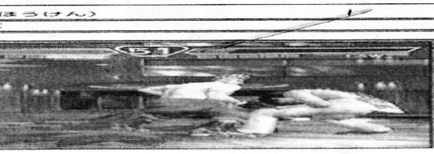


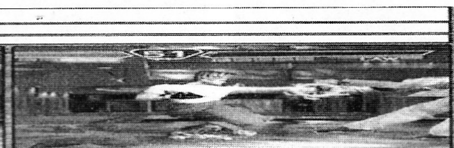
万聖龍砲拳 (ばんせいりゅうほうけん)

ヒットorガード時

中・上／15・26

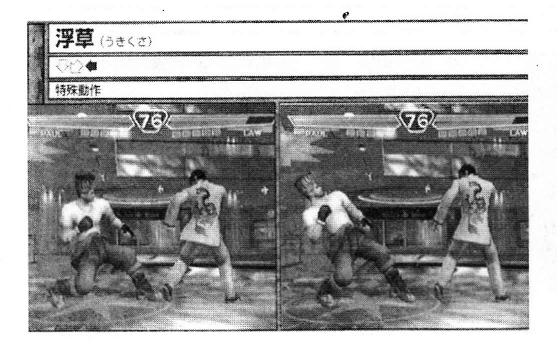






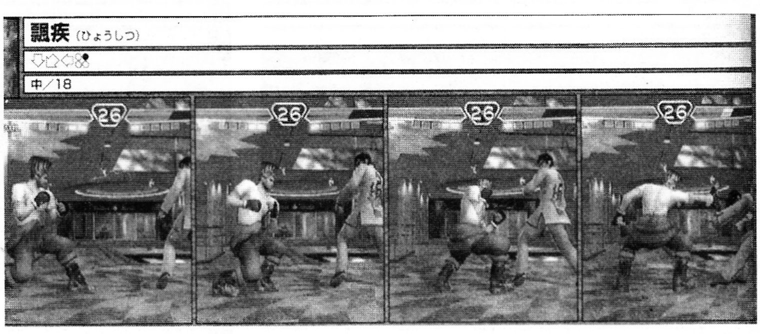
浮草 (うきくさ)

特殊動作



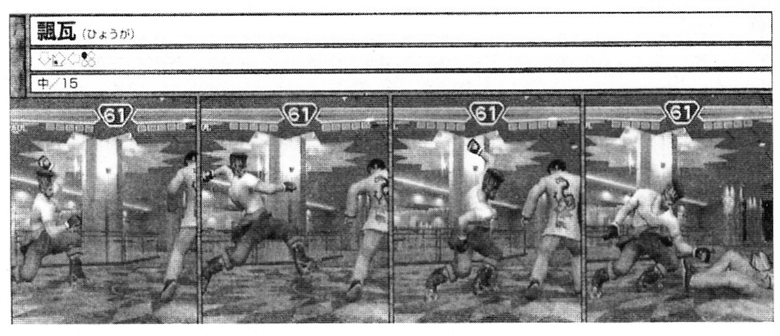
飄疾 (ひょうしつ)

中／18



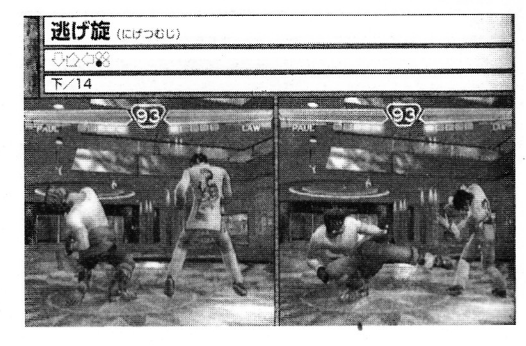
飄瓦 (ひょうが)

中／15



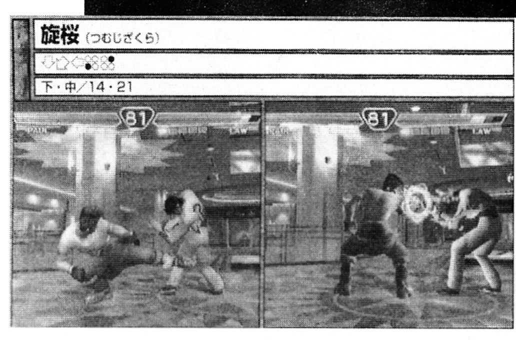
逃げ旋 (にげつむじ)

下／14



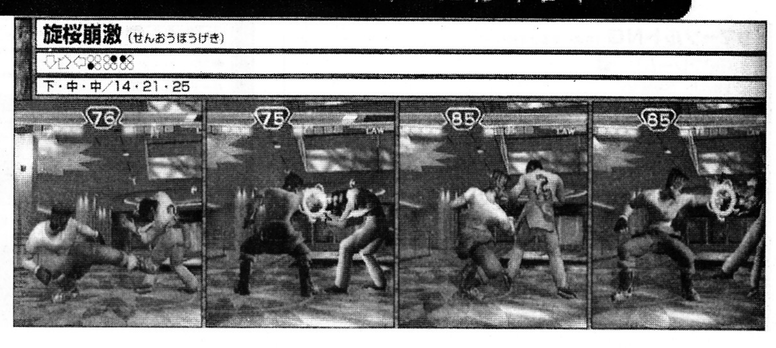
旋桜（つむじざくら）

下・中／14・21



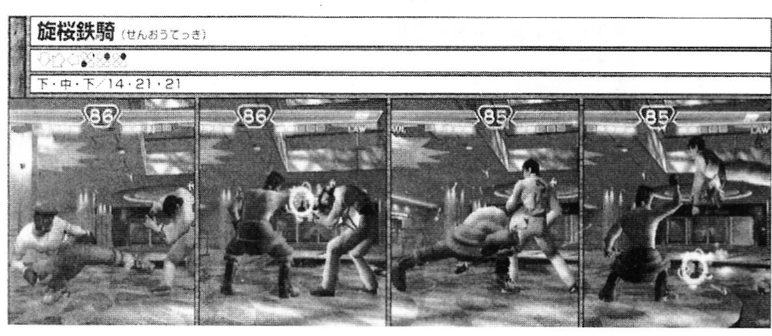
旋桜崩激（せんおうほうげき）

下・中・中／14・21・25



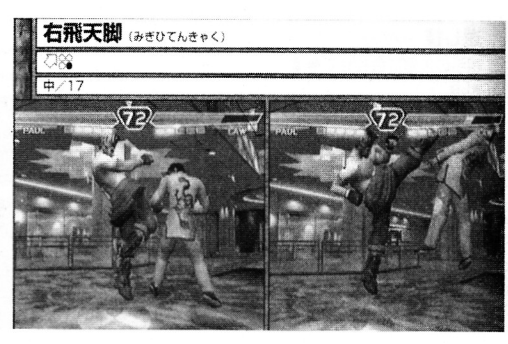
旋桜鉄騎（せんおうてっき）

下・中・下／14・21・21



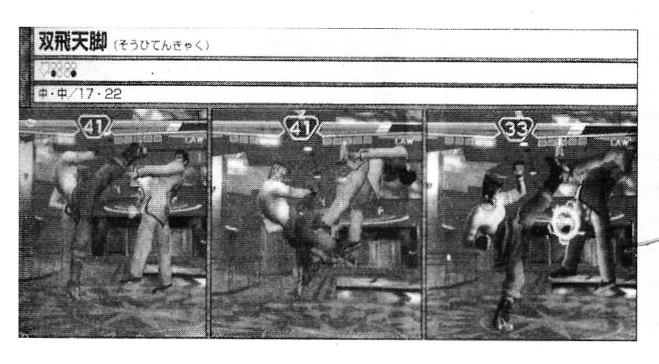
右飛天脚（みぎひてんきゃく）

中／17



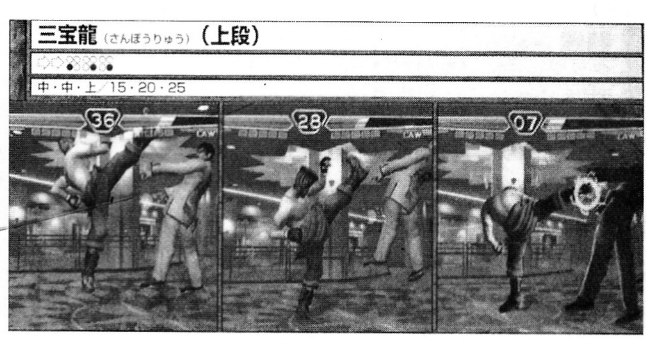
双飛天脚（そうひてんきゃく）

中・中／17・22



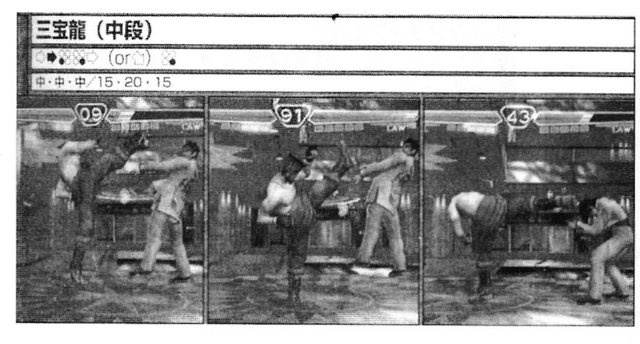
三宝龍（さんぽうりゅう）**（上段）**

中・中・上／15・20・25



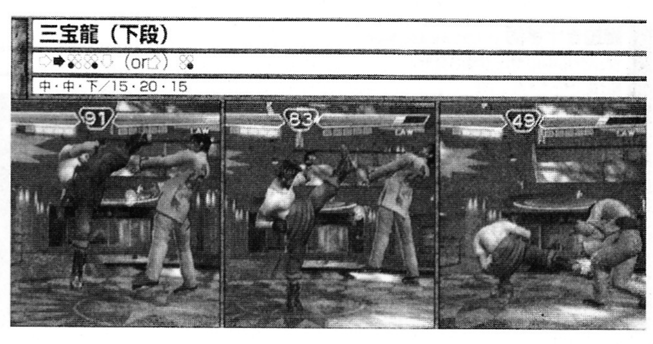
三宝龍（中段）

中・中・中／15・20・15



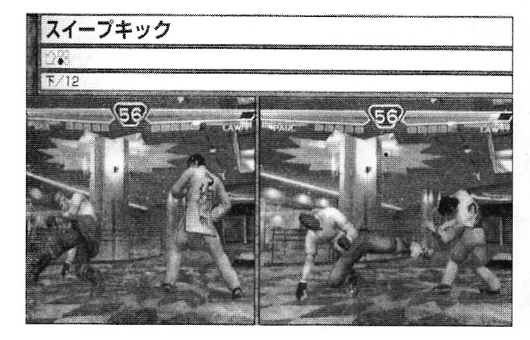
三宝龍（下段）

中・中・下／15・20・15



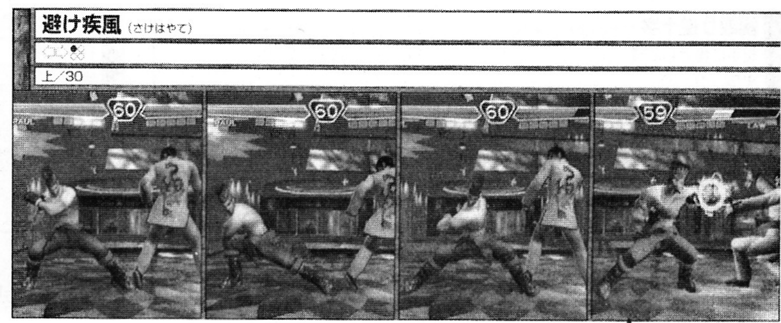
スイープキック

下／12



避け疾風（さけはやて）

上／30

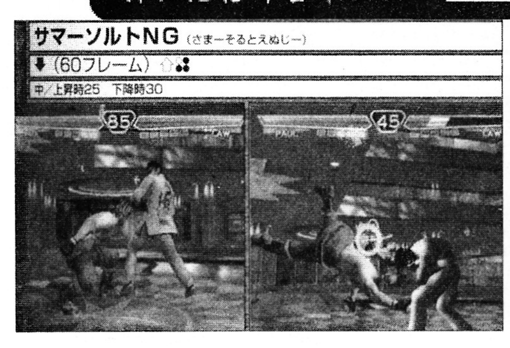




サマーソルトNG (さまーそるとえぬじー)

⬇ (60フレーム) ⇧●

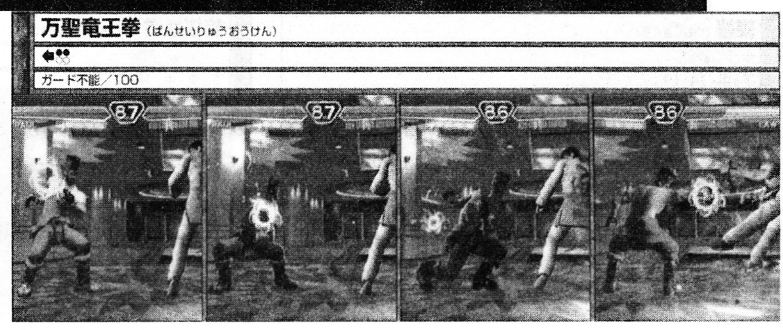
中/上昇時25　下降時30



万聖竜王拳 (ばんせいりゅうおうけん)

⬅●

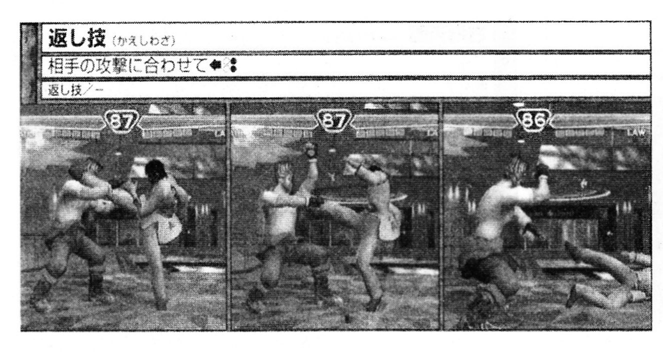
ガード不能/100



返し技 (かえしわざ)

相手の攻撃に合わせて⬅●

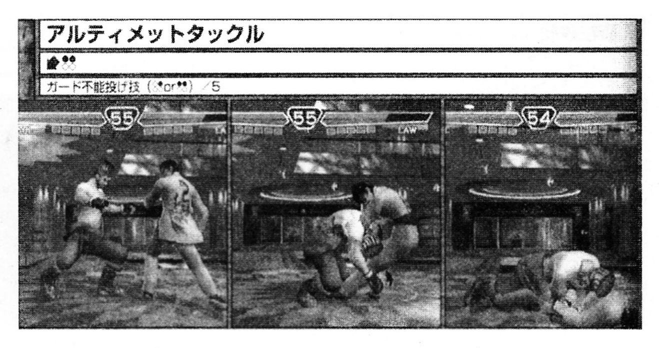
返し技/−



アルティメットタックル

●

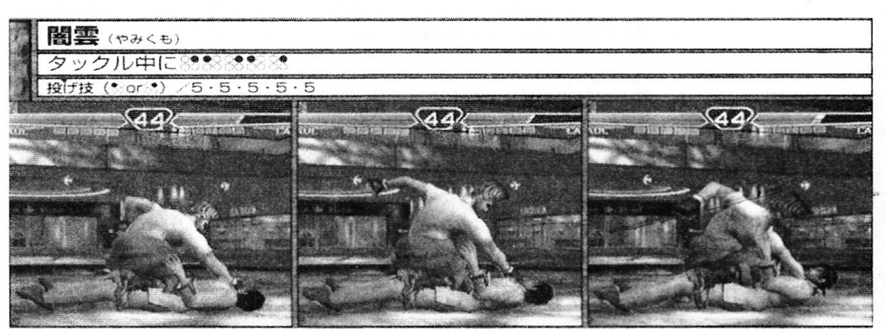
ガード不能投げ技 (●or●) /5



闇雲 (やみくも)

タックル中に●●●●●

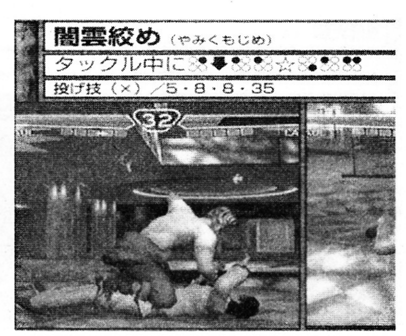
投げ技 (●or●) /5・5・5・5・5



闇雲絞め (やみくもじめ)

タックル中に●⬇●●☆●●

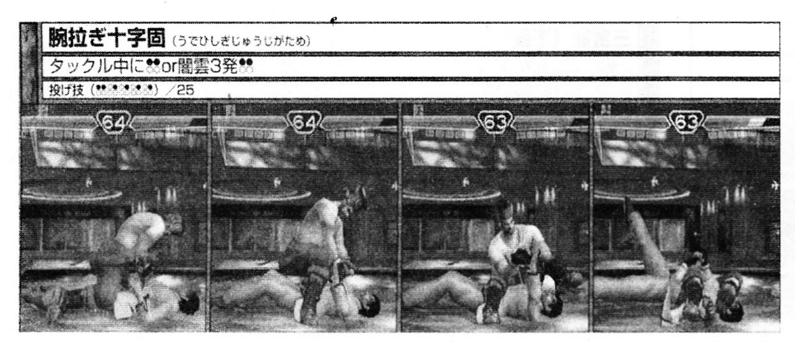
投げ技 (×) /5・8・8・35



腕拉ぎ十字固 (うでひしぎじゅうじがため)

タックル中に●or闇雲3発●

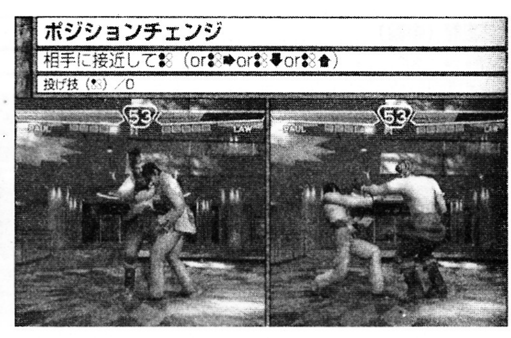
投げ技 (●) /25



ポジションチェンジ

相手に接近して● (or●➡or●⬇or●⬆)

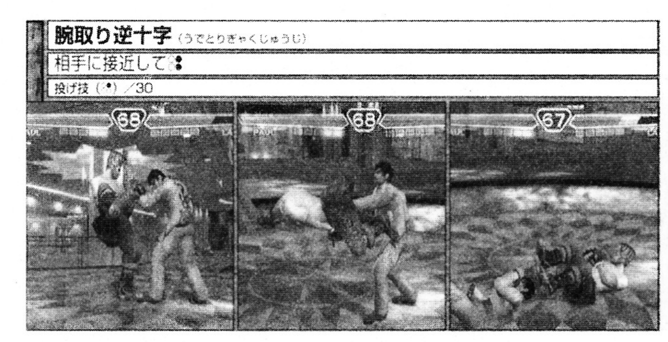
投げ技 (●) /0



腕取り逆十字 (うでとりぎゃくじゅうじ)

相手に接近して●

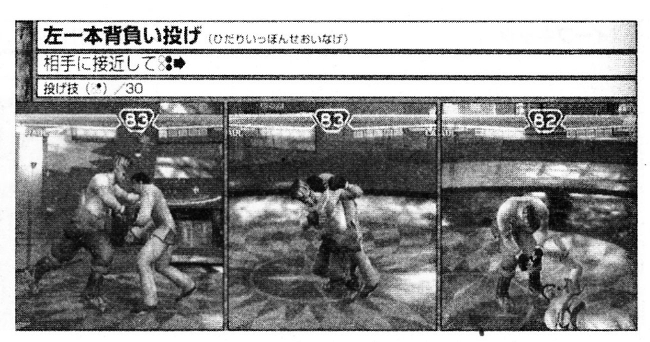
投げ技 (●) /30



左一本背負い投げ (ひだりいっぽんせおいなげ)

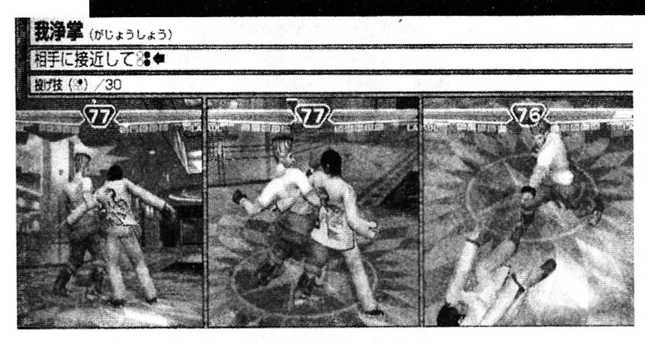
相手に接近して●➡

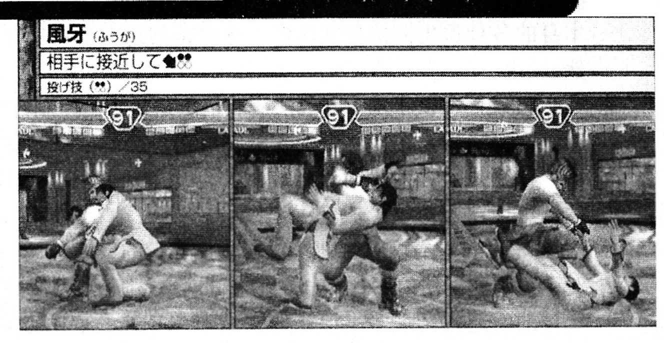
投げ技 (●) /30



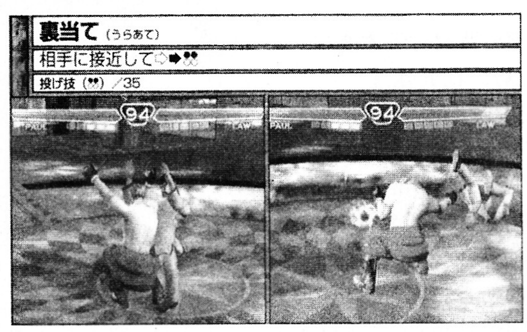


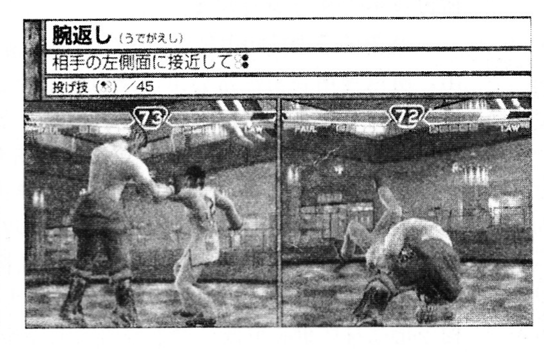


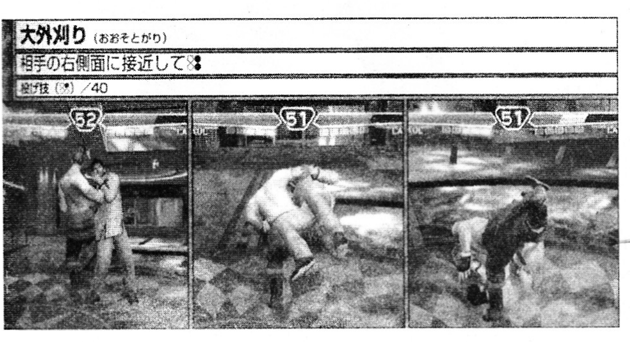


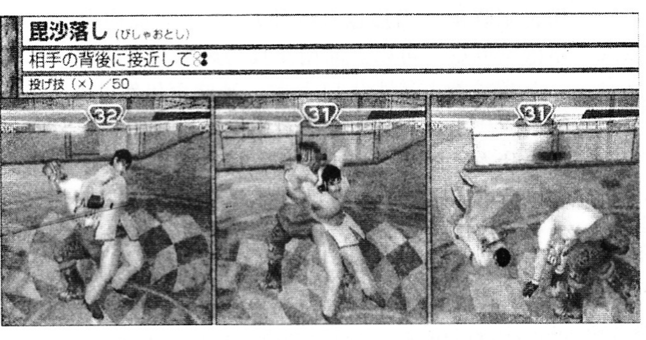












凌晓雨



国籍：中国

年龄：18

背景故事：

凌小雨是一个来自三岛高等学校的三年级学生。她平静地生活着，学习、训练、做一个看护员。但是缺乏任何特别的目标，凌小雨对每天平淡的生活感到厌烦。然而，有天，她收到了向她警告的匿名电子邮件，关于三岛平八的邪恶的意图和危险正靠近她的生活。凌小雨答复了电子邮件，但是她没从这个匿名的人得到更进一步的消息。凌小雨的直觉告诉她那是自从上一次铁拳大赛之后失踪的风间仁。她相信这则消息并且开始怀疑三岛平八以及三岛财阀。紧接着小雨也听到了铁拳4大赛召开，于是决定参加，希望同风间仁重新配合，并且揭开在三岛平八背后的黑幕。

凌晓雨是铁拳3开始出场的人物，主要攻击手段为是中国的传统功夫——八卦掌，这是一种用身体的柔韧性来攻击对手的武术，非常讲究在围绕对手有效的侧移动基础上以柔克刚地攻击对手。在日本的铁拳大赛中，一位凌晓雨高手曾经连续两届获得冠军，从中我们可以看出晓雨的实力是很强的。

在铁拳4中凌晓雨增加的新招术很多，大多数都是中段技巧。比如雀連転身激壁掌、雀連架推掌以及加横架推掌等都是连打型攻击技巧，无论是用在空中连续技还是攻击压制对手都非常有效。而且凤凰构

本身的各种派生衔接更加流畅，令晓雨的招术变化象行云流水一样自然。

凌晓雨在铁拳4中的战法核心仍然是巧妙的控制背对对手的状态和凤凰构的应用。在战斗中的各种突然袭击性的技法常常令对手防不胜防，特别是背向对手时候的虎尾脚浮空效果很好，而且还有大量的下段技巧可以浮起对手形成空中连续技。

晓雨的基本攻击原则是攻击二择以后的空中连续技追打对手。与对手缠斗将对防御力比较低的晓雨非常不利，而且凌晓雨虽然空中连续技的发起技巧很多，但是在铁拳4中空连的攻击力并不是很高，所以这个人物显得有些难以掌握。

晓雨的攻击技巧中较有威力的招术通常都要背向对手才能发出，所以使用晓雨经常会出现背向对手的姿势。在其他选手来看，背向对手是非常危险的动作。但是对于凌晓雨来说却非常有利，此后可以通过丰富多彩的攻击来打击对手。

但是另一个方面，如果控制不好距离的话，也非常容易遭到对手重创。凌晓雨的凤凰构是除了背向攻击之外另一个很重要的技巧核心，很多招术都要从这个凤凰构里面发动。例如弓步盘肘和扇蹴等技巧都能给对手造成极大的伤害。而且凤凰构令角色身体重心很低，对手普通的上段和中段技巧基本上都不能伤害到晓雨（当然也有例外）。处于凤凰构中的凌晓雨等待对手攻击落空以后，可以立即用新技巧凤凰双打或者弓步盘肘反击对手。

象铁拳3和铁拳TT一样，凌晓雨仍然可以用暗脚或凤凰构中的扇蹴攻击。而且扇蹴后对手倒地则可用扫腿背身击追打。但是反击状态才能达成浮空效果，所以大家要多多注意。对手被浮空以后再用暗脚追打效果也是很不错的。若对手被暗脚反击命中将会出现防御崩坏，这时可立即用快速接近或者用孔雀跳腿绕到对手身后用背身击使对手浮空后由上步掌拳起手－背身击（两发止）再接背身击（两发止）－双壁掌。对手倒地以后仍然可以快速接近对手并用扫腿背身击或是凤凰构继续令对手陷入二择的境地，但是对付倒地中侧移动的对手要谨慎使用，以防止攻击落空之后出现的攻击硬直。

鉄拳4　技表





立ち構え時のコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
架推掌（かすいしょう）	⇙ 1	中	25
雀連手（じゃくれんしゅ）	1 2	上、上	4,7
雀連砲～背向け	1 ⇩ 2	上、中	4,10
左さばき～背向け	⇦ 1	中	10
右さばき～背向け	⇦ 2	中	10
上步掌拳（じょうほしょうけん）	⬊ 1	中	10
上步掌拳～背を向ける	⇘ 1	中	10



妃背掌（ひはいしょう）	⇧ 1	中	5
妃背掌（ひはいしょう）～正面構え	⬆ 1	中	5
前壁（ぜんへき）	⇧ 1+2	中	5,8
前壁加横（ぜんへきかおう）	⇧ 1+2 2	中	5,8,12
前壁加横架推掌（せんへきかおうかすいしょう）	⇧ 1+2 2 1	中	5,8,12,25
妃背掌歩（ひはいしょうほ）	⇧ 1+2 3+4	中	5,8
烏龍盤打（うりゅうばんだ）	⇩ 1	中	7,7,7
烏龍盤打～鳳凰の構え	⬇ 1	中	7,7,7
雀翼背掌（じゃくよくはいしょう）～背を向ける	2 1	上、中	8,10
雀翼背掌（じゃくよくはいしょう）	2 ⬊ 1	上、中	8,10
蕩肩（とうけん）～背を向ける	立ち途中に 2	中	12
挑打華蘭（ちょうだからん）	⬂ 2	中	15
挿歩桃拳（せんぽとうけん）	しゃがみ状態から ⬊ 2 1	特殊中段	10,15
挿歩桃拳１発目～背向けしゃがみ	しゃがみ状態から ⬊ 2 ⬊	特殊中段	10
括面脚（かつめんきゃく）	⇨ 3	上	25
里合腿（りごうたい）	⇨ ➡ 3	中	13
掃腿背身撃（そうたいはいしんげき）	しゃがみ中 3 2 1 4	下、上、上、中	8,6,6,12
浮身騰腿（ふしんとうたい）	⇨ ➡ 4	中	25
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	しゃがみ状態から ⬂ 4 4	下、下	6,10
蒼空砲（そうくうほう）	立ち途中に 4	中	14
弧月閃（こげつせん）	⬀ 4	中	25
擺歩（はいほ）	⇦ 1+2	特殊移動	
擺歩猛虎掌（はいほもうこしょう）	擺歩中に 2	中	25/30/35
擺歩砕壁（はいほさいへき）	擺歩中に 1+2	ガード不能	40/50/80
蕩肩（とうけん）	立ち途中に 2 ⇨	中	12
双壁掌（そうへきしょう）	⇨ ➡ 1+2 1+2	中、中	12,27
斧刃脚（ふじんきゃく）	⬃ 4	下	10
天翔十字鳳（てんしょうじゅうじほう）	⇨ ➡ 3+4	中	25
暗脚（あんきゃく）	⬃ 3	ガード崩し	
側転横移動（そくてんよこいどう）	⇨ 1+2	特殊移動	
前転横移動（ぜんてんよこいどう）	⇨ 3+4	特殊移動	
回身横移動（かいしんよこいどう）	3+4	特殊移動	
回身横移動（かいしんよこいどう）	⇩ 3+4	特殊移動	
しゃがみ振り向き	しゃがんだ状態から ⬋ 3+4	特殊動作	
挑発１（ちょうはついち）	1+3+4	特殊動作	
挑発２（ちょうはつに）	2+3+4	特殊動作	
掃腿（そうたい）	横移動中に 4	下	16



撃壁掌（げきへきしょう）	1+2	中	24
鳳凰双連腿	⇦ 4	上、上	13,15
挑打連掌	⇘ 2 1	中、中	8,12
膛腿宙転脚（とうたいちゅうてんきゃく）	⇨ ➡ 4 相手ガード時 4	中	
雀連砲（じゃくれんほう）	1 ⬇ 2	上、中	4,10
雀連転身撃壁掌（じゃくれんてんしんげきへきしょう）	1 ⇩ 2 1+2	中、中、中	4,10,24
雀連架推掌（じゃくれんかすいしょう）	1 2 1	上、上、中	4,7,17
掃腿連脚（そうたいれんきゃく）	⇩ 3 4	下、上	8,18
宙転断空脚（ちゅうてんだんくうきゃく）	4 3	中	24
宙転断空脚～鳳凰の構え	4 3 ⇩ 1+2	中	24
加横架推掌（かおうかすいしょう）	⇨ ➡ 2 1	中、中	12,21
弧月閃～鳳凰の構え	⇗ 4 ⇩ 1+2	中	21
旋脚（せんきゃく）	⇗ 3	中	25
旋脚～鳳凰の構え	⇗ 3 ⇩ 1+2	中	25
蕩肩（とうけん）	立ち途中 2 ホールド	中	16

背中を向けた時のコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
背を向ける	⇦ 3+4		
背中向け～背身撃（はいしんげき）	背向け中に 2 1 4	上、上、中	10,10,15
背中向け～虎尾脚（こびきゃく）	背向け中に 4	中	16
背中向け～背身下段脚（はいしんげだんきゃく）	背向け中に ⇩ 3	下	15
背中向け～背身下段脚～正面構え	背向け中に ⬇ 3	下	15
背中向け～後転～跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	背向け中に ⇨ 3+4 3+4	中	25
背中向け～跳鶏跖（ちょうけいせき）	背向け中に ⇨ ➡ 3	中	20
背中向け～鳳凰の構え	背向け中に ⇩ 1+2	特殊動作	
背中向け～後転	背向け中に ⇨ 3+4	特殊移動	
背中向け～回身横移動	背向け中に 3+4	特殊移動	
背中向け～回身横移動	背向け中に ⇩ 3+4	特殊移動	
背中向け～暗脚（あんきゃく）	背向け中に ⇩ 4	ガード崩し	
藐姑射迅肘（はこやじんちゅう）	背向け中に 1	中	22
背身鵬際脚（はいしんほさいきゃく）	背向け中に 3	中	16

鳳凰の構えからのコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
鳳凰の構え（ほうおうのかまえ）	⇩ 1+2 or ⬇ 1+2		
左桃領（ひだりとうりょう）	鳳凰の構え中に 1	中	7
右桃領（みぎとうりょう）	鳳凰の構え中に 2	中	12
弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・早	⇩ 1+2 1+2 or構えて直ぐに 1+2	中	14

弓歩盤肘(きゅうほばんちゅう)・遅	鳳凰の構え中に (1+2)	中	16
弓歩盤肘(きゅうほばんちゅう)・超遅	鳳凰の構え中に ⇩ (1+2)	中	25
下爪(かそう)	鳳凰の構え中に (3)	下	15
鳳凰連爪(ほうおうれんそう)	鳳凰の構え中に ⇖ or ⇧ or ⇗ (3) (3)	中、上	15,23
鳳凰連腿(ほうおうれんたい)	鳳凰の構え中に ⇖ or ⇧ or ⇗ (3) (4)	中、中	15,25
掃腿(そうたい)	鳳凰の構え中に ⇖ or ⇧ or ⇗ 着地際に (3)	下	19
鳳凰旋脚(ほうおうせんきゃく)	鳳凰の構え中に ⇖ or ⇧ or ⇗ ☆ (3)	中	30
中段蹴り(ちゅうだんげり)	鳳凰の構え中に (4)	中	23
中段蹴り～背を向ける	鳳凰の構え中に (4) ⇦	中	23
扇蹴り(おおぎげり)	鳳凰の構え中に (4) (3)	下	15
扇蹴り～横転	鳳凰の構え中に (4) (3) ⇧	下	15
扇蹴り～横転	鳳凰の構え中に (4) (3) ⇩	下	15
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	鳳凰の構え中に ⇨ (4) (4)	下、下	7,10
騰空擺脚(とうくうはいきゃく)	鳳凰の構え中に ⇧ (4) (4)	中、中	8,12
鳳凰翼腿(ほうおうよくたい)	鳳凰の構え中に ⇖ or ⇧ or ⇗ ☆ (4)	中	25
伏せる	鳳凰の構え中に ⇩	特殊動作	
ジャンプ	鳳凰の構え中に ⇧	特殊動作	
背を向ける	鳳凰の構え中に ⇦ (3+4)	特殊動作	
前転	鳳凰の構え中に ⇨ (3+4)	特殊移動	
前転～鳳凰の構え	鳳凰の構え中に ⇨ (3+4) ⬇	特殊移動	
鳳凰穿弓腿(ほうおうせんきゅうたい)	鳳凰の構え中に (3+4)	中、中、中	12,8,14
鳳凰双打(ほうおうそうだ)	鳳凰の構え中に (2) (1)	中、中	12,15

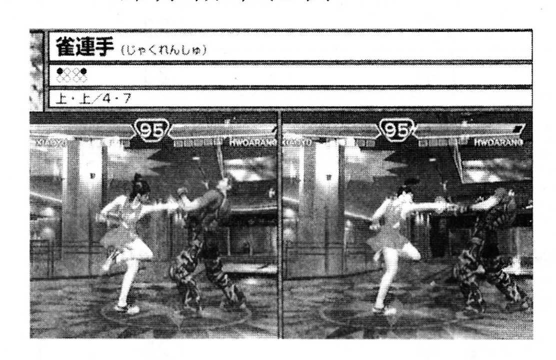
鉄拳4　技表

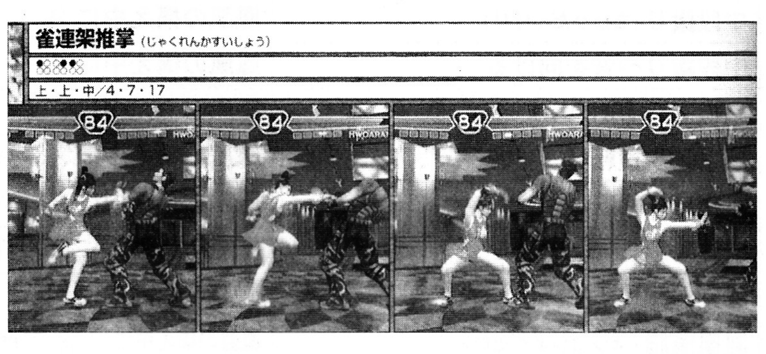
凌暁雨 LING XIAOYU 投げ技

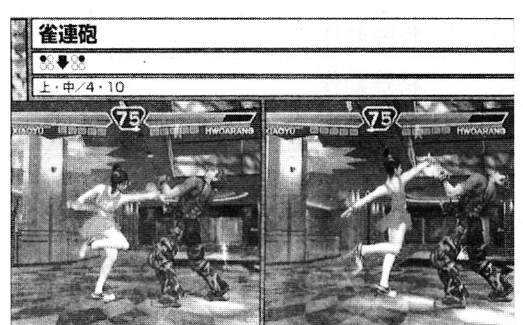
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
揺身倒波(ようしんとうは)	接近して (2+4) ➡	(1)	投げ技	10.20
流垂落(りゅうすいらく)	接近して (2+4)	(2)	投げ技	30
旋毛(つむじ)	相手の左側で接近して (2+4)	(1)	投げ技	45
裏旋毛(うらつむじ)	相手の右側で接近して (2+4)	(2)	投げ技	38
背捻腿落(はいねんたいらく)	背後から接近して (2+4)	×	投げ技	50
背中向きからの投げ掴み2	背を向けて ⇨ ➡ (1+3) または ⇨ ➡ (2+4)	(2)	投げ技	
鳳凰の構えからの投げ掴み	鳳凰の構え中に (1+3) または (2+4)	(2)	投げ技	
孔雀跳腿(くじゃくちょうたい)	➡ (2) (1)	(1+2)	投げ技	15
飛燕流舞(ひえんりゅうぶ)	相手に背中を向けて ⇨ ➡ (3+4)		投げ技	23.30
引き投げ(ひきなげ)	接近して ⇩ ⇙ ⬅ (2)	(2)	投げ技	35
上・中段さばき	(1+4)		返し技	
背中向け～上中段さばき	背向け中に (1+4)		返し技	

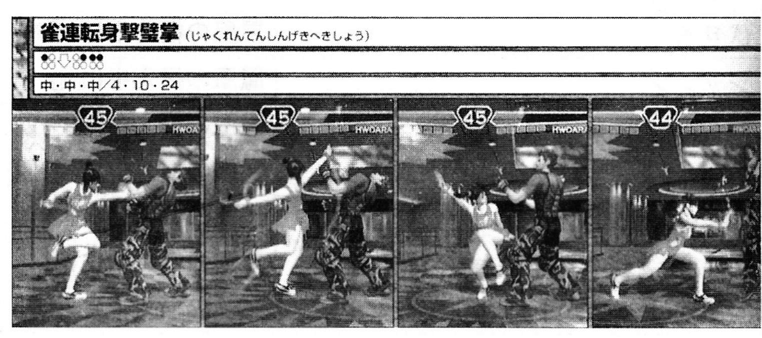
背中向け～下段さばき	背向け中に ⇩		返し技	
ポジションチェンジ1				
ポジションチェンジ2	➡			
ポジションチェンジ3	⬇			
ポジションチェンジ4	⬆			
落龍砕(らくりゅうさい)	接近して ⬊		投げ技	30

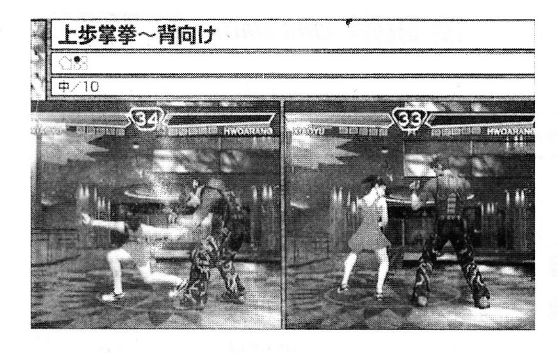
部分招术范例

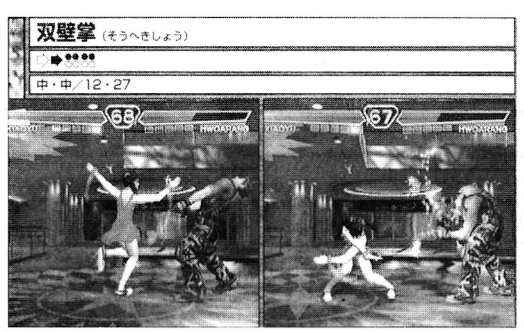


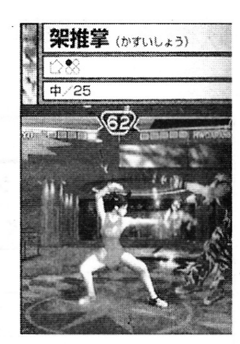


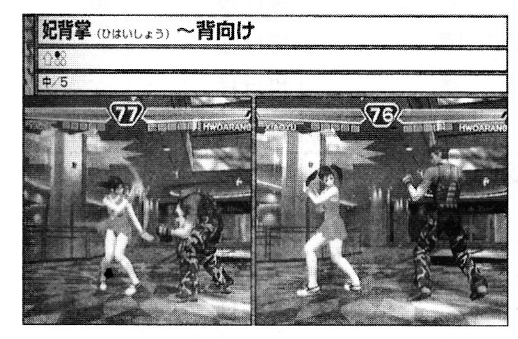




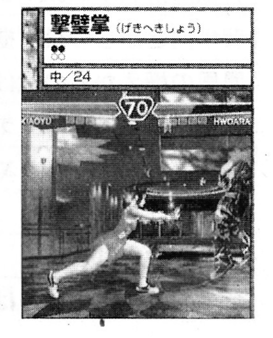










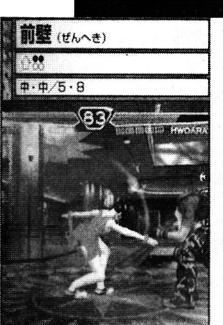




前壁 (ぜんへき)

⇧

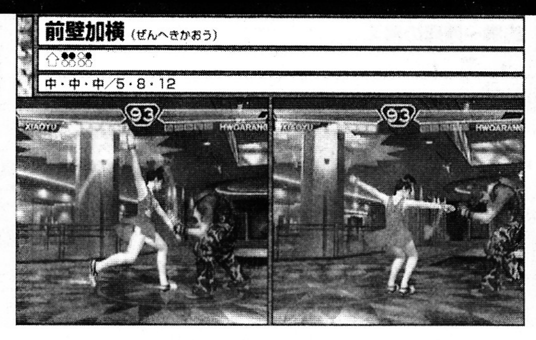
中・中／5・8



前壁加横 (ぜんへきかおう)

⇧

中・中・中／5・8・12



加横架推掌 (かおうかすいしょう)

⇨➡

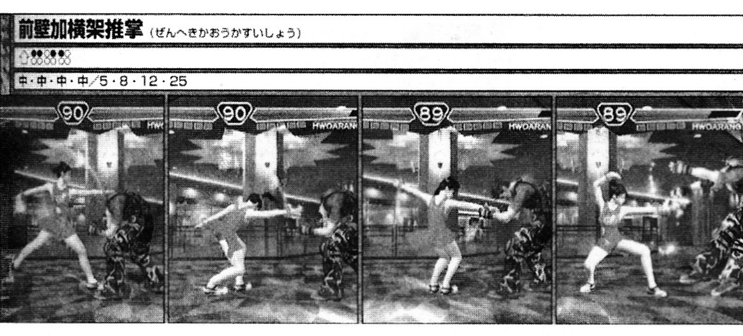
中・中／12・21



前壁加横架推掌 (ぜんへきかおうかすいしょう)

⇧

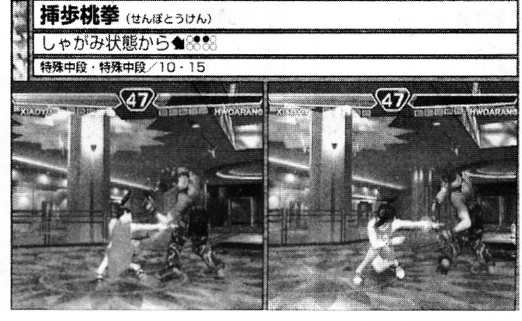
中・中・中・中／5・8・12・25



挿歩桃拳 (せんぽとうけん)

しゃがみ状態から

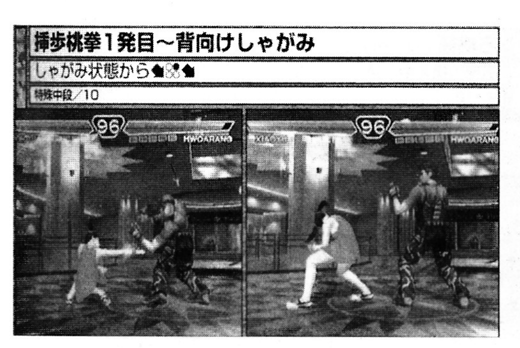
特殊中段・特殊中段／10・15



挿歩桃拳1発目～背向けしゃがみ

しゃがみ状態から

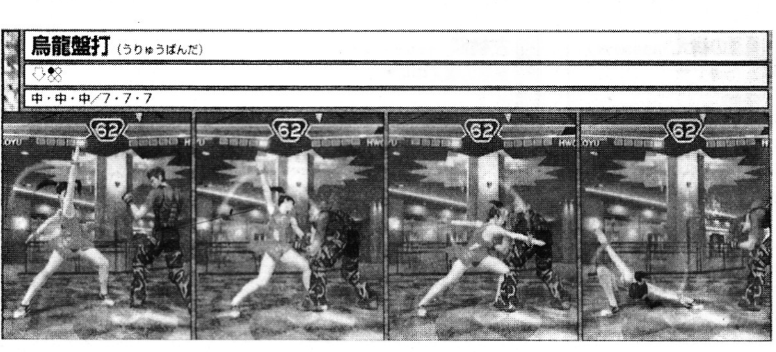
特殊中段／10



烏龍盤打 (うりゅうばんだ)

⇩

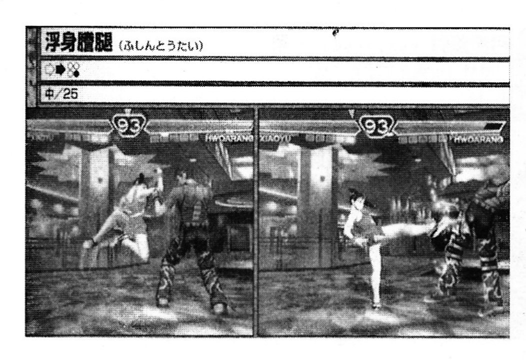
中・中・中／7・7・7



浮身騰腿 (ふしんとうたい)

⇨➡

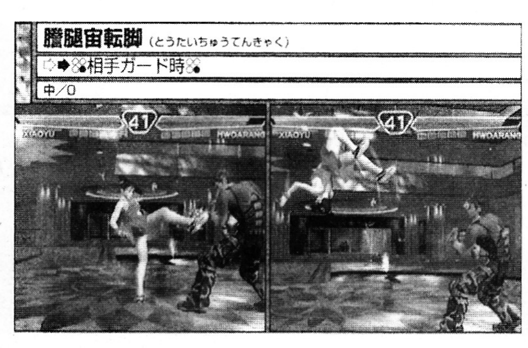
中／25



騰腿宙転脚 (とうたいちゅうてんきゃく)

⇨➡ 相手ガード時

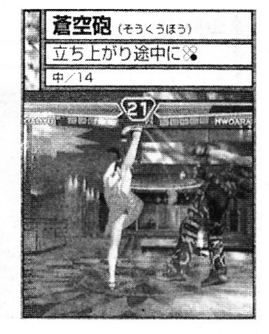
中／0



蒼空砲 (そうくうほう)

立ち上がり途中に

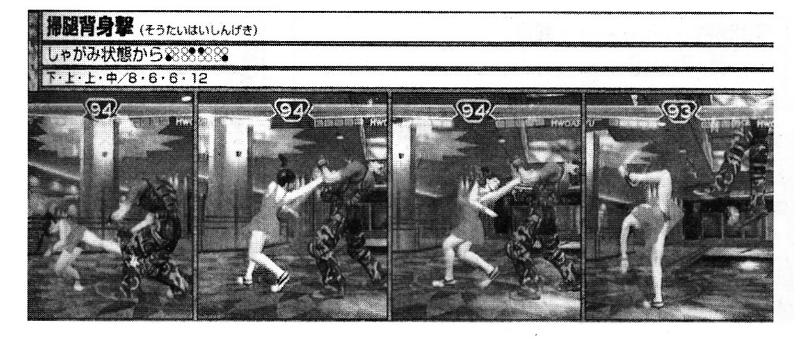
中／14



掃腿背身撃 (そうたいはいしんげき)

しゃがみ状態から

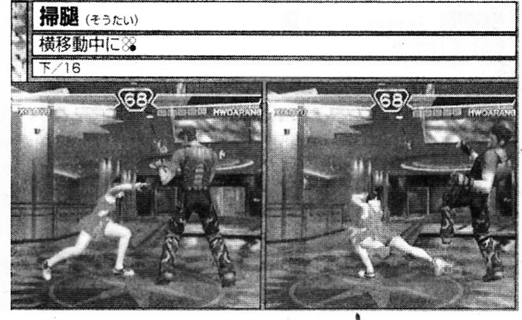
下・上・上・中／8・6・6・12



掃腿 (そうたい)

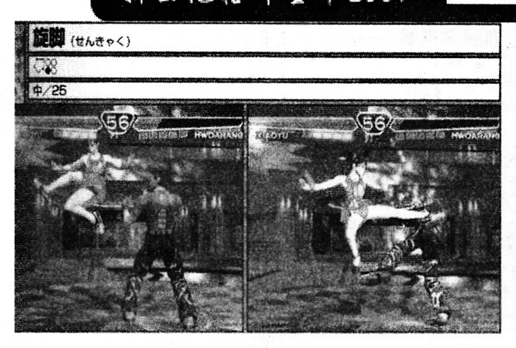
横移動中に

下／16





旋脚（せんきゃく）
中／25



旋脚～鳳凰の構え
中／25



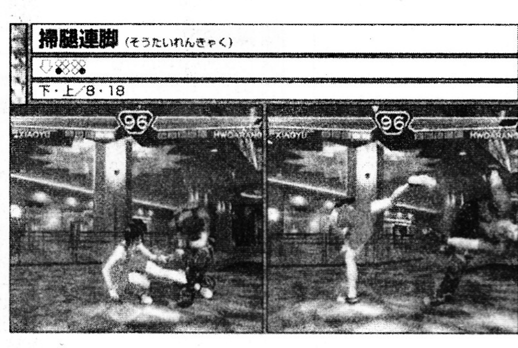
暗脚（あんきゃく）
ガード崩し／0



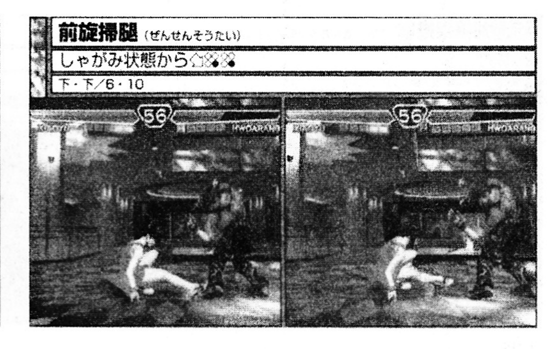
里合腿（りごうたい）
中／13



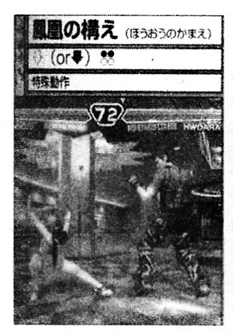
掃腿連脚（そうたいれんきゃく）
下・上／8・18



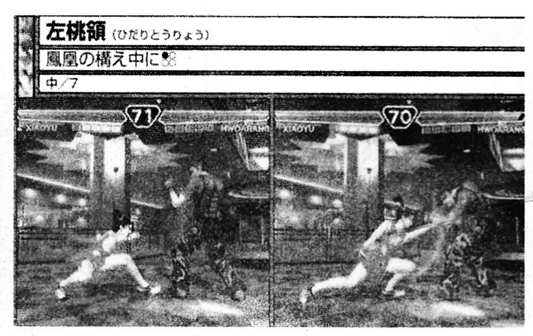
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）
しゃがみ状態から
下・下／6・10



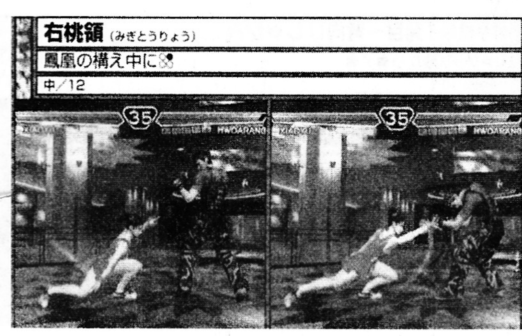
鳳凰の構え（ほうおうのかまえ）
(or)
特殊動作



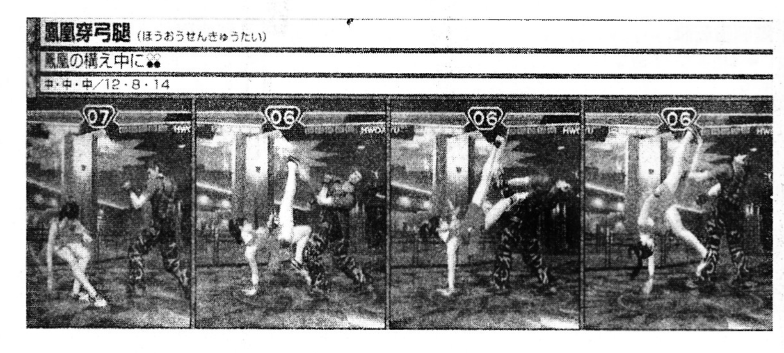
左桃領（ひだりとうりょう）
鳳凰の構え中に
中／7



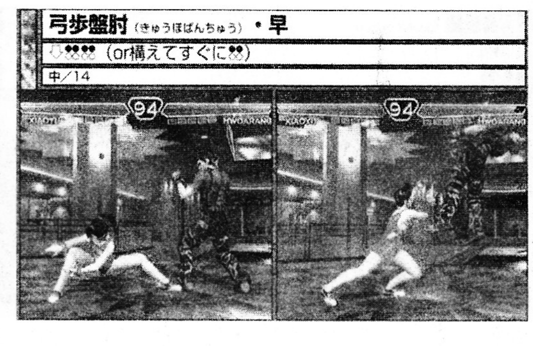
右桃領（みぎとうりょう）
鳳凰の構え中に
中／12



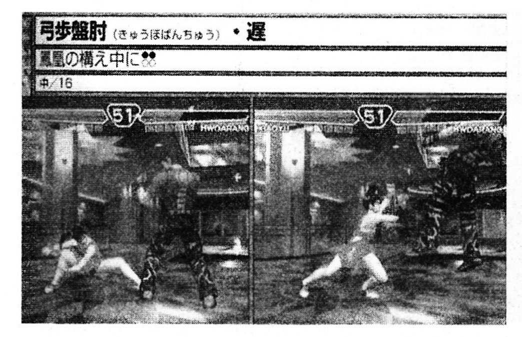
鳳凰穿弓腿（ほうおうせんきゅうたい）
鳳凰の構え中に
中・中・中／12・8・14



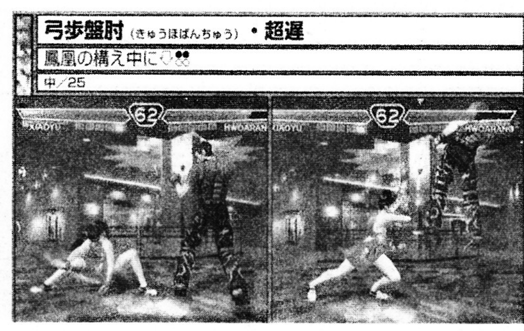
弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・早
(or構えてすぐに)
中／14



弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・遅
鳳凰の構え中に
中／16



弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・超遅
鳳凰の構え中に
中／25

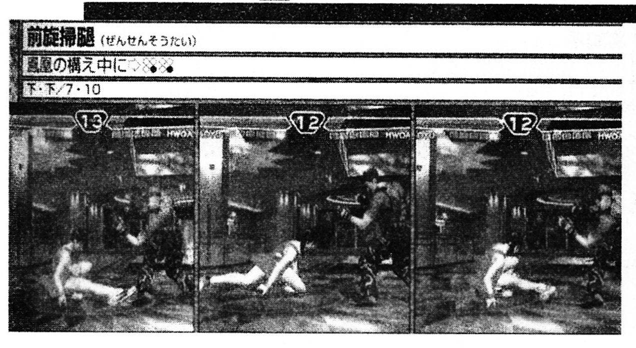


下爪（かそう）
鳳凰の構え中に
下／15

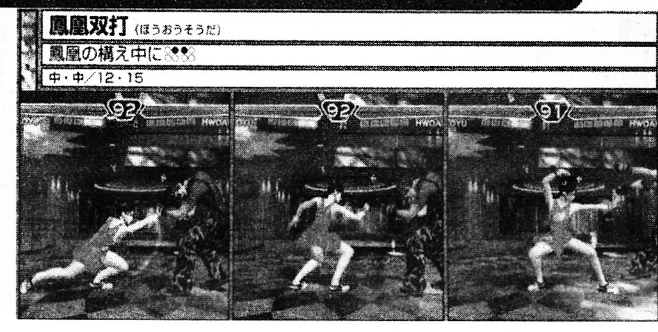




前旋掃腿（ぜんせんそうたい）
鳳凰の構え中に
下・下／7・10



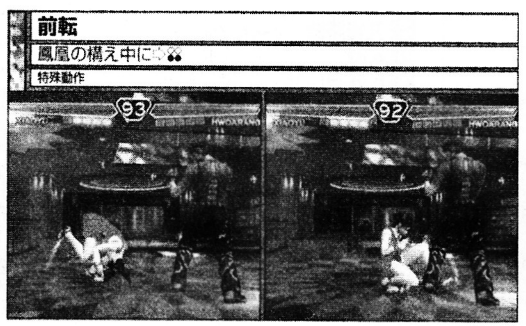
鳳凰双打（ほうおうそうだ）
鳳凰の構え中に
中・中／12・15



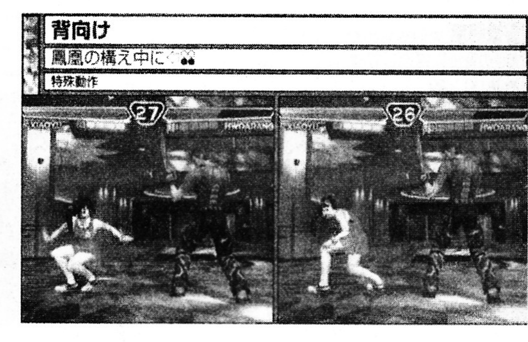
伏せる
鳳凰の構え中に
特殊動作



前転
鳳凰の構え中に
特殊動作



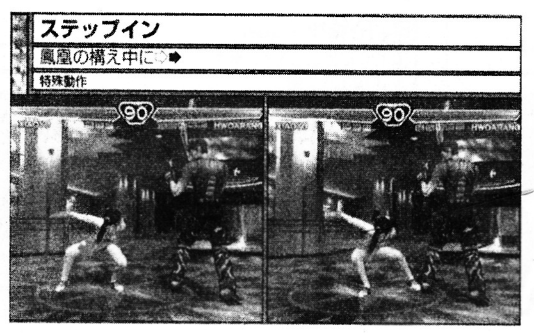
背向け
鳳凰の構え中に
特殊動作



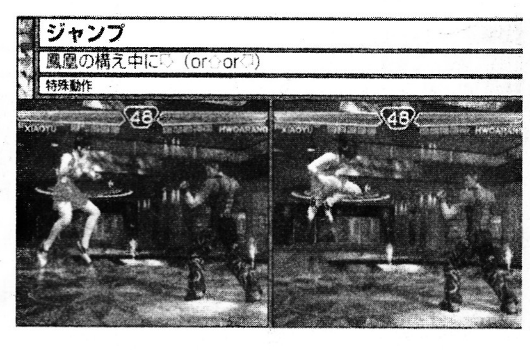
前進
鳳凰の構え中に
特殊動作



ステップイン
鳳凰の構え中に
特殊動作



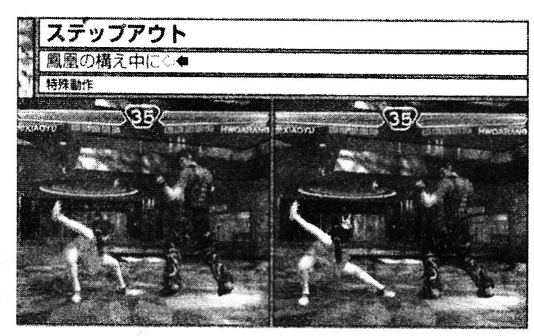
ジャンプ
鳳凰の構え中に（or or ）
特殊動作



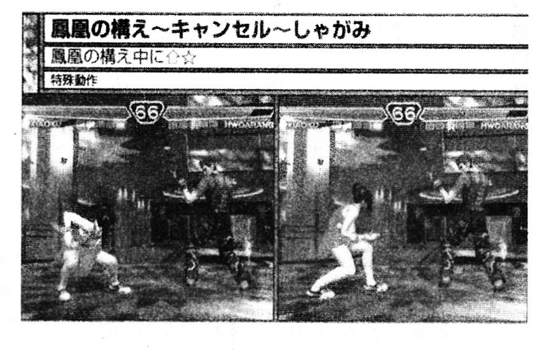
後退
鳳凰の構え中に
特殊動作



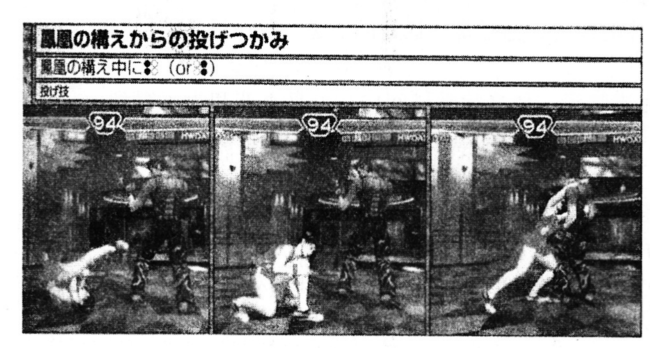
ステップアウト
鳳凰の構え中に
特殊動作



鳳凰の構え～キャンセル～しゃがみ
鳳凰の構え中に☆
特殊動作



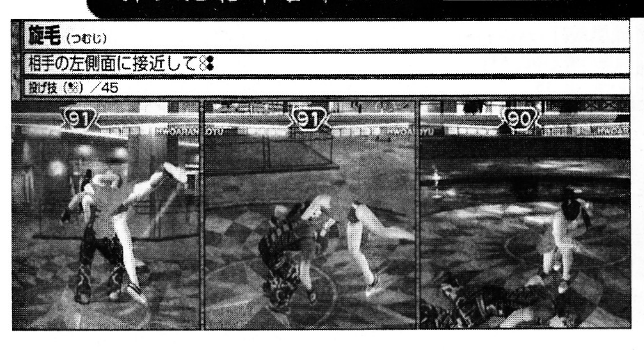
鳳凰の構えからの投げつかみ
鳳凰の構え中に（or ）
投げ技



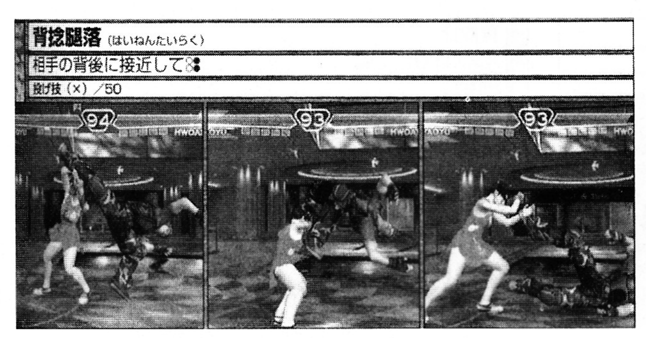
鳳凰の構えからの投げつかみ～キャンセル～しゃがみ
鳳凰の構え中に（or ）後、レバーを任意の方向へ
特殊動作

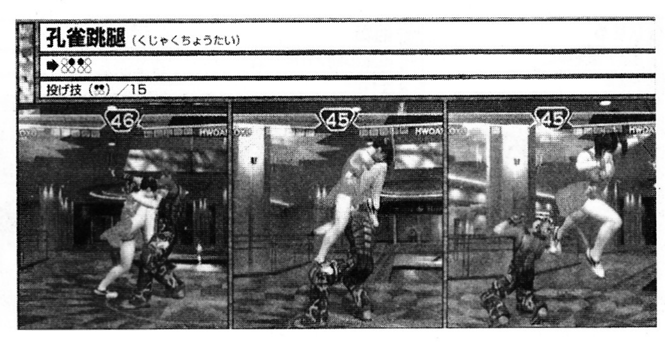


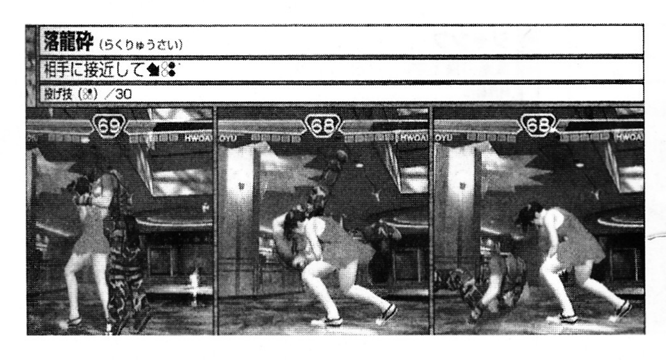


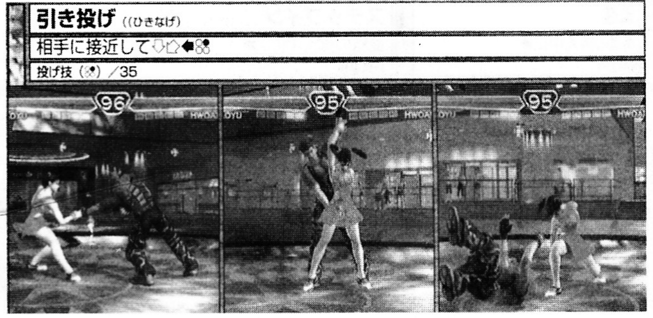












花郎

国籍：韩国
流派：跆拳道
年龄：21 岁
背景故事：

花郎在他的祖国韩国被应召入伍，并被分配到特种战斗部门。尽管他出色地完成了各项任务，同他高超的跆拳道和格斗技能一起赢得长久以来的尊敬，但同他经常违反军纪和顶撞长官相比，这只是很小的事情了。花郎在军队生活无所事事，他感到强烈的空虚。

他渴望回到他在街道战斗赚钱的日子，重温近身格斗的经历。他经常回忆起同他进行过一场独特战斗的风间仁。然而再次交手的愿望不能在军队中实现。

一天，花郎发现下一届铁拳大赛就要举行，他的血沸腾了。他将战胜风间仁、三岛平八和为了得到三岛财阀敢于向他挑战的任何人。兴奋一直激励着他，花郎偷偷从部队逃跑，朝铁拳大赛进发。

使用跆拳道的花郎在铁拳 4 中新增加的固有技并不是很多，最主要的就是加入了普通刺拳之后直接进入火鸟（flamingo）架势以及在左右火鸟架势自由变换的技巧。虽然只是简简单单的几个招式，却令花郎本来就已经极度复杂的招数派生变得更加令人难以捉摸，这些变化对花郎的使用者和花郎的对手都是一个巨大的挑战。虽然花郎这个角色本身固有技绝大多数都是用两个脚键配合方向键来实现的，但是我们必须

注意的是能够全面消化理解花郎的招数性能是非常困难的，比如カットロー & クイックラウンドキック本次的性能已经由原来的下段或者中段修改成了下上段判定，而且第二发将令站立防御的对手防御破坏，用于追打对手将是非常实用的固有技，但是同样的站立两发攻击对手的时候，可以轻易被对手蹲踞闪避并且遭到反击，这种双刃剑式的招数在花郎的技巧中层出不穷。

同时要强调的是如果您要练习花郎，请您务必将基本出招搞得清楚透彻，而且一定要用较长的时间反复熟悉。因为花郎与三岛系的人物不同，不是练好一个风神拳就可以发威的！您必须要在将花郎至少85%的招式明确无误之后才能够发挥出角色一定的威力，特别是招数的细微变化，一定要搞清楚，这首先利于您控制花郎的左右构和左右火鸟架势，而且对战术的运用非常重要！如果有的玩家说花郎掌握几招速度快的技巧去紧逼对手就可以了，那么很遗憾，因为我很不提倡chicken型的打法，不能同意那种观点！

再有就是对新技レフトプラズマブレード（轻←左脚）进行一下解说，这是花郎新增的浮空技，其后可以连接很多强力空中连续技。实际上这个招数是プラズマブレード（右构中轻→右脚、右脚）的左构版本，但是性能却与プラズマブレード不同。首先，这个技巧指令输入简单出招迅速，很容易令处于招式硬直的对手浮空。其次，这个招式收招慢，如果被对手防御，必然遭到对手的强力反击。所以这个招数应该多用于打击对手的防御硬直，而不要随意的对处于站立防御的对手使用，因为遭到高水准对手的浮空技反击将是司空见惯的事情。

花郎的高位浮空技ライジングブレード（轻→轻↓轻↘右脚），这次在铁拳4中的性能有很大的修正，原先的这个招数遭到对手防御之后，必然会被对手反击浮空。然而在铁拳4中花郎的ライジングブレード轻↘与右脚如果指令同时输入的话，硬直时间将远远小于普通的输入指令，这样我们就可以手动补正，防止对手防御反击。这样这个高端浮空技巧之后空中连续技的组织空间将变得十分广阔。

花郎步在铁拳4中的侧移动效果已经没有TTT的那么强大，但是这种移动仍然十分犀利。特别是对于快速切换左右构是非常有效的。所以要向大家介绍具体的操作方法，实际上操作很简单，就是方向键的前或者后结合两个脚键，这种操作方式大家也许体会不出什么差别，但是请大家注意，这种操作将令花郎的硬直时间明显短于普通的按两个脚健在左右构中切换。而且这种步伐之后，花郎可以立即进入侧移动，而后又可以用花郎步取消侧移动的动作，这样花郎就可以迅速的移动。结合各种固有技，将对敌人产生很大的威胁。这是花郎的高手必须掌握的技巧 。

因为我们对跆拳道所知甚少，所以限制了对花郎技巧的理解以及性能的发挥。因此强烈建议大家适当观摩一些真正的跆拳比赛，我想对花郎水平的提高会有帮助的！真的希望全中国的铁拳爱好者中使用花郎的好手能多一些，仅此而已。

鉄拳4　技表

花郎 *HWOARANG* 固有技

左構え時のコマンド			
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
構えチェンジ	⁘		
レフトフラミンゴフェイント	➡ ⁘ ☆		
ダブルジャブ	⁘ ⁘	上、上	5,8
ダブルジャブローキック	⁘ ⁘ ⁘	上、上、下	5,8,10
ダブルジャブロー＆ハイキック	⁘ ⁘ ⁘ ⁘	上、上、下、上	5,8,10,18
ワンツーパンチ	⁘ ⁘	上、上	5,10

ワンツーサイドキック	1 2 ⇨ 3	上、上、中	5,10,16
ワンツーラウンドキック	1 2 ⇨ 4	上、上、上	5,10,25
ミドルバックブロー～右構え	⇨ 2	中	15
ミドルバックブロー～左構え	➡ 2	中	15
ボディーブロー	⇘ 1+2	中	10
ライトキックコンボ	4 4 4 4	上、上、上、中	14,10,10,20
ライトキックコンボ２発目～左構え	4 4	上、上	14,10
ライトキックコンボ２発目～右構え	4 ➡ 4	上、中	14,20
ライトキックコンボ３発目～左構え	4 4 ⬅ 4	上、上、上	14,10,10
ライトキックコンボ３発目～右構え	4 4 ➡ 4	上、上、上	14,10,25
ライトキックコンボ３発目～ライトフラミンゴ	4 4 4	上、上、上	14,10,10
ライトキックコンボロー	4 4 4 3	上、上、上、下	14,10,10,10
ＲＬキック～左構え	4 ➡ 3	上、中	14,17
ＲＬキック～右構え	4 3	上、中	14,20
右掛け蹴り～右足上げ	⇨ 4	上	20
右掛け蹴り～中段右蹴り	⇨ 4 4	上、中	20,15
ファイヤークラッカー	⇩ 4 4	下、上	7,22
右半月蹴り～右構え	⇦ 4	上	24
カットロー	⇙ 4	下	12
カットロー＆クイックラウンドキック	⇙ 4 4	下、上	12,21
踵落とし	立ち途中に 4 4	中、中	12,13
バズーカーキック	⇨ ➡ 4	上	30
ライジングブレード	⇨ ☆ ⇩ ⇘ 4	中	23
レフトキックコンボ	3 3 3 3	上、中、中、上	15,12,10,25
レフトキックコンボ２発目～右掛け蹴り	3 3 4	上、中、上	15,12,20
レフトキックコンボ２発目～右掛け蹴り～右中段蹴り	3 3 4 4	上、中、上、中	15,12,20,15
レフトキックコンボ３発目～右掛け蹴り	3 3 3 4	上、中、中、上	15,12,10,20
レフトキックコンボ３発目～右掛け蹴り～右中段蹴り	3 3 3 4 4	上、中、中、上、中	15,12,10,20,15
レフトキックコンボロー	3 3 ⇩ 3	上、中、下	15,12,7
レフトキックコンボロー～右掛け蹴り	3 3 ⇩ 3 4	上、中、下、上	15,12,7,10
レフトキックコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴り	3 3 ⇩ 3 4 4	上、中、下、上、中	15,12,7,10,15
サイドキックコンボ	⇘ 3 4	中、中	17,21
ハンティングホーク	⇗ 3 4 3	中、中、上	15,14,25
エアファング	3 4	中、中	15,25
回転踵落し～右構え	⇨ ➡ 3	中	25
ヒールエクスプロージョン	⇙ 3+4	ガード不能	40
ステップインサイドキック	⇨ 3 3 または ⇨ ☆ ⇩ ⇘ 3 3	中	22
飛び横蹴り～レフトフラミンゴ	⇧ 3	上	20
構えチェンジ～背中向け	1+2		



左構え背中向けから構えチェンジ	左構え背中を向け中に 1+2		
ライトフラミンゴフェイント	⇨☆4		
スマッシュロー＆ライトハイ	⇩3 4	特殊中、上	12,10
プラズマブレード	左構え背中を向け中に 4	中	20
エスケープキック	⇖4	中	18
プッシング	⇨1+2	中	21
ボーンスティンガー	⇗2	上	22
ボトルカット	⇦2	上	18
レフトプラズマブレード	⇦3	中	18
ワンツーレフトフラミンゴ	1 2 3	上、上	5,10
ワンツーライトフラミンゴ	1 2 4	上、上上	5,10
ライトジャブレフトフラミンゴ	2 3	上	12
ライトジャブライトフラミンゴ	2 4	上	12
ライトジャブサイドキック	2⇨3	上、中	12,16
ライトジャブラウンドキック	2⇨4	上、上	12,25

右構え時のコマンド

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
構えチェンジ	3+4		
ライトフラミンゴフェイント	➡4☆		
ジャブストレート	1 1	上、中	10,12
ライトニングブロー	2 1 1	上、上、中	6,10,12
ライトリバースキック	4 4	上、上	15,27
チェーンソーヒール	4 3	上、中	15,20
スピンキック	⇦4	上	27
プラズマブレード	⇨4 4	中	20
カットバック	⇨➡4 3	中、上	18,20
ダブルスクリュー	3 3	下、上	15,40
ローリングライトキック	3 4	上	36
左半月蹴り（ひだりはんげつげり）	⇦3	上	24
セットアップ～レフトフラミンゴ	⇨3	上	18
セットアップ～右構えの背中向け	⇨3⬅	上	18
ヒールナイフ	⇨3 4	上、下	18,20
ハンティングソバット	⇨➡3	上	25
構えチェンジ～背中向け	1+2		
右構えの背中向けから構えチェンジ	右構え背中向け中に 1+2		
ライトサイドキック	⇘4	中	12
ライトリバースキックコンボ	2 4 4	上、上、上	6,15,27
ライトＰＫコンボ	2 3	上、上	6,25
ライトジャブ＆スピンキック	2⇦4	上、上	6,27

プラズマブレード	右構え背中向け中に 3	中	20
レフトフラミンゴ時のコマンド			
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
レフトジャブ	左足上げ中に 1	上	7
ライトバックブロー	左足上げ中に 2	中	15
フラミンゴライトソバット	左足上げ中に 4	上	28
フラミンゴライトスイープ	左足上げ中に ⬃4	下	15
フラミンゴレフトローキック	左足上げ中に ⬃3	下	8
フラミンゴレフトヒール	左足上げ中に ⬂3	中	18
フラミンゴレフトアクセル	左足上げ中に ⇦3	上	27
フラミンゴキックコンボ	左足上げ中に 3 3 3	中、中、上	12,10,25
フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り	左足上げ中に 3 3 4	中、中、上	12,10,20
フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り～右中段蹴り	左足上げ中に 3 3 4 4	中、中、上、中	12,10,20,15
キリングホーク	左足上げ中に 1+4	ガード不能	80
レフトフラミンゴステップイン	左足上げ中に ⇨		
レフトフラミンゴバックダッシュ	左足上げ中に ⇦		
レフトフラミンゴ横移動・奥	左足上げ中に ⇧		
レフトフラミンゴ横移動・手前	左足上げ中に ⇩		
ライトヒールランス	左足上げ中に ⇦4	中	21
フラミンゴサイドキックコンボ	左足上げ中に 3 4	中、中	12,21
フラミンゴチェンジ	左足上げ中に 3+4		
クイックレフトキックコンボ	左足上げ中に ⇨3	上、上	8,10
フラミンゴレフトロー＆ライトハイ	左足上げ中に ⬃3 4	下、上	8,10

ライトフラミンゴ時のコマンド			
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ライトジャブ	右足上げ中に 2	上	7
レフトバックブロー	右足上げ中に 1	中	15
フラミンゴレフトソバット	右足上げ中に 3	上	25
フラミンゴライトローキック	右足上げ中に ⬃4	下	13
フラミンゴレフトスイープ	右足上げ中に ⬃3	下	15
フラミンゴライトヒール	右足上げ中に ⬂4	中	18
フラミンゴライトアクセル	右足上げ中に ⇦4	上	27
フラミンゴライトサイドキック	右足上げ中に 4	中	20
ライトフラミンゴステップイン	右足上げ中に ⇨		
ライトフラミンゴバックダッシュ	右足上げ中に ⇦		
ライトフラミンゴ横移動・奥	右足上げ中に ⇧		
ライトフラミンゴ横移動・手前	右足上げ中に ⇩		
レフトヒールランス	右足上げ中に ⇦3	中	21
フラミンゴチェンジ	右足上げ中に 3+4		
クイックライトキックコンボ	右足上げ中に ⇨4	上、上	8,10

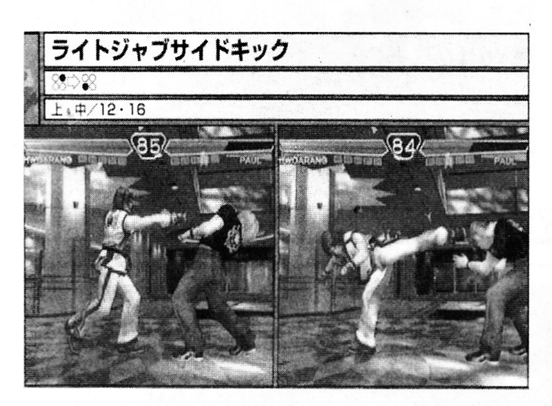
鉄拳4　技表

花郎 HWOARANG 投げ技

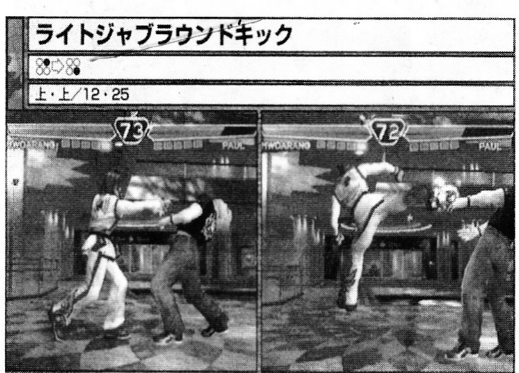
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
ホークウインド	接近して ⁘➡	⁘	投げ技	30
サプライズサンダーヒール	接近して ⁘	⁘	投げ技	30
ストームブリンガー	相手の左側面で接近して ⁘	⁘	投げ技	45
デスプレッシャー	相手の右側面で接近して ⁘	⁘	投げ技	44
ペインキラー	背後から接近して ⁘	×	投げ技	55
デーモンヒール	⇩⬃⬅⁘	⁘	投げ技	40
ソードフィッシュスロー	⇩⬋⁘	⁘	投げ技	30
コブラバイトスロー	⇨➡⁘	⁘	投げ技	30
ボールブレーカー	⇨⁘	⁘	投げ技	30
ポジションチェンジ1	⁘	⁘		
ポジションチェンジ2	⁘➡	⁘		
ポジションチェンジ3	⁘⬇	⁘		
ポジションチェンジ4	⁘⬆	⁘		
アスロック	右構えから接近して ⁘（⁘）	⁘	投げ技	40

部分招术范例

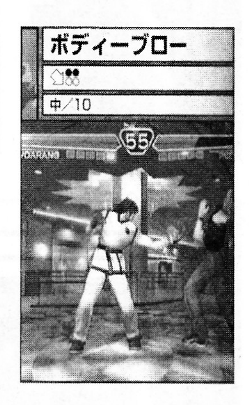
ライトジャブサイドキック
⁘⇨⁘
上・中/12・16



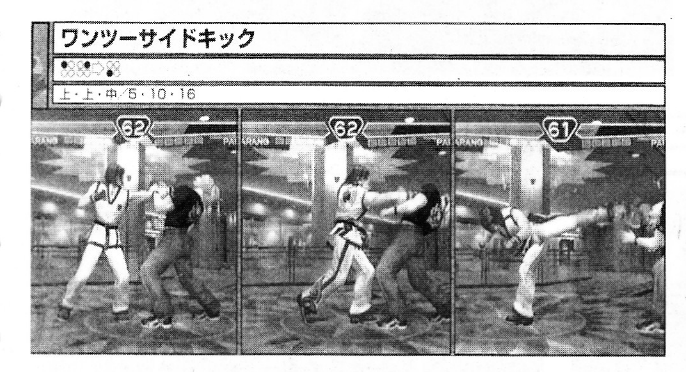
ライトジャブラウンドキック
⁘⇨⁘
上・上/12・25



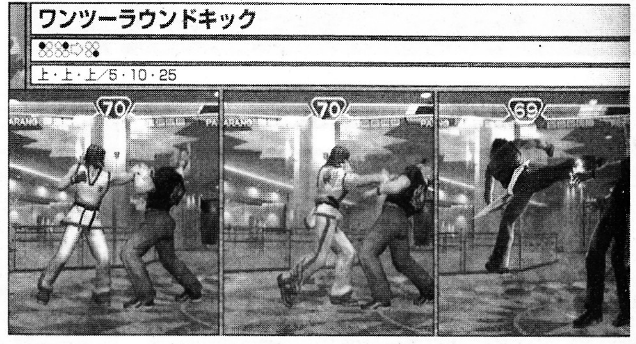
ボディーブロー
⇧⁘
中/10



ワンツーサイドキック
⁘⁘⇨⁘
上・上・中/5・10・16



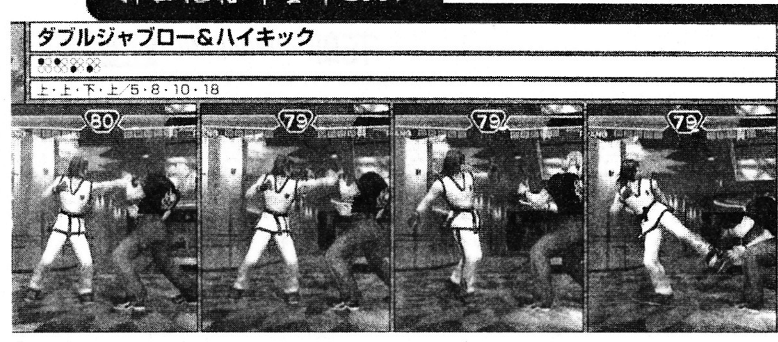
ワンツーラウンドキック
⁘⁘⇨⁘
上・上・上/5・10・25





ダブルジャブロー＆ハイキック

上・上・下・上／5・8・10・18



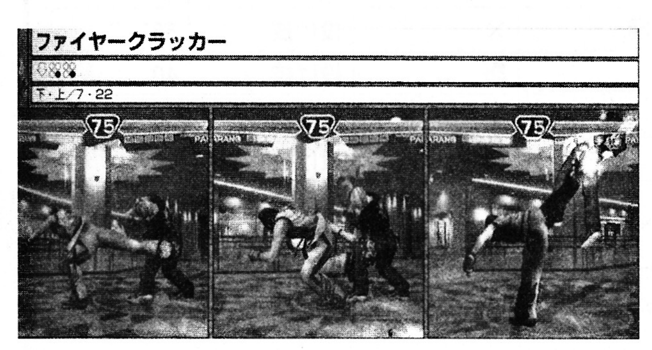
ミドルバックブロー～右構え

中／15



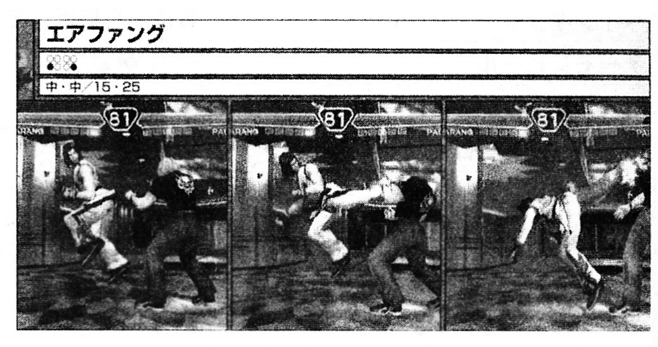
ファイヤークラッカー

下・上／7・22



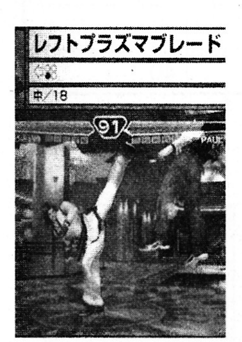
エアファング

中・中／15・25



レフトプラズマブレード

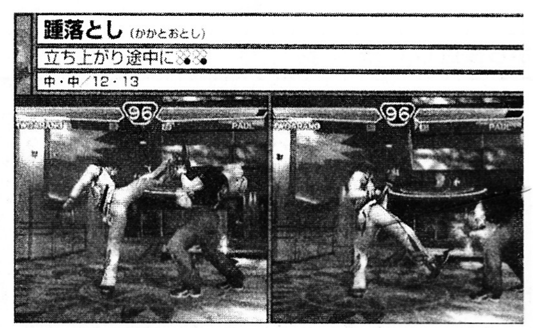
中／18



踵落とし（かかとおとし）

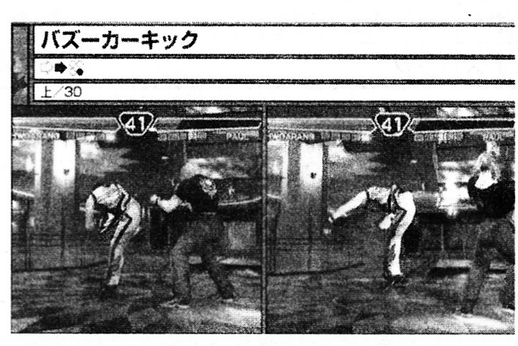
立ち上がり途中に

中・中／12・13



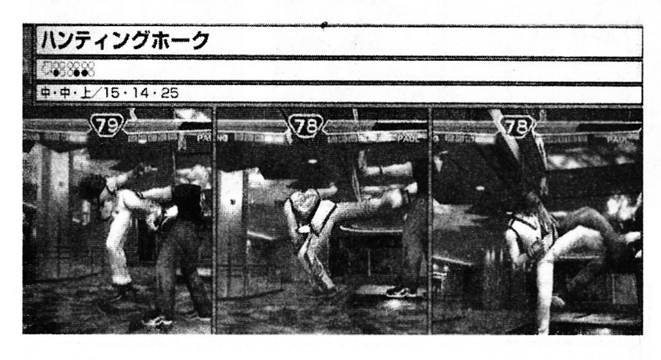
バズーカーキック

上／30



ハンティングホーク

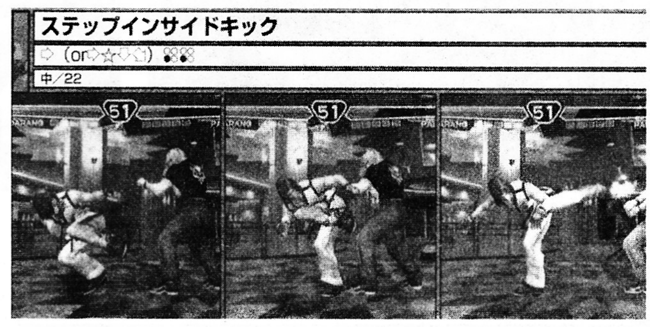
中・中・上／15・14・25



ステップインサイドキック

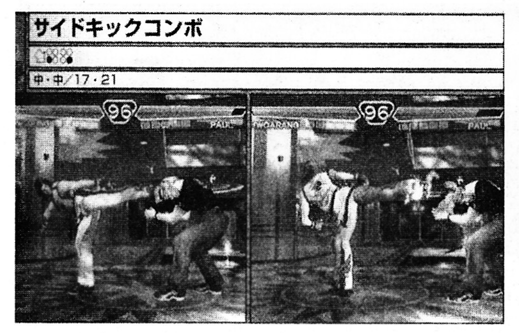
⇨（or⇨☆⇩⇨）

中／22



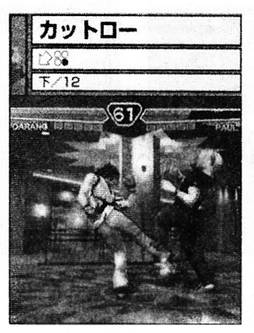
サイドキックコンボ

中・中／17・21



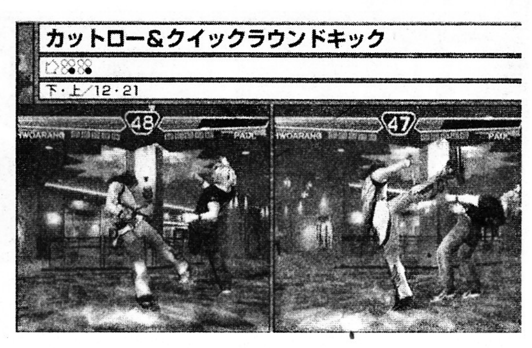
カットロー

下／12

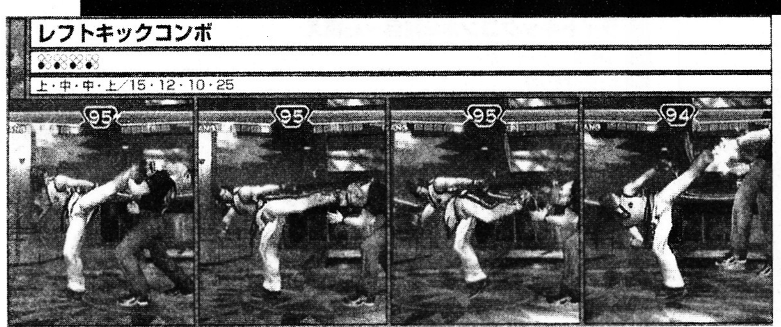


カットロー＆クイックラウンドキック

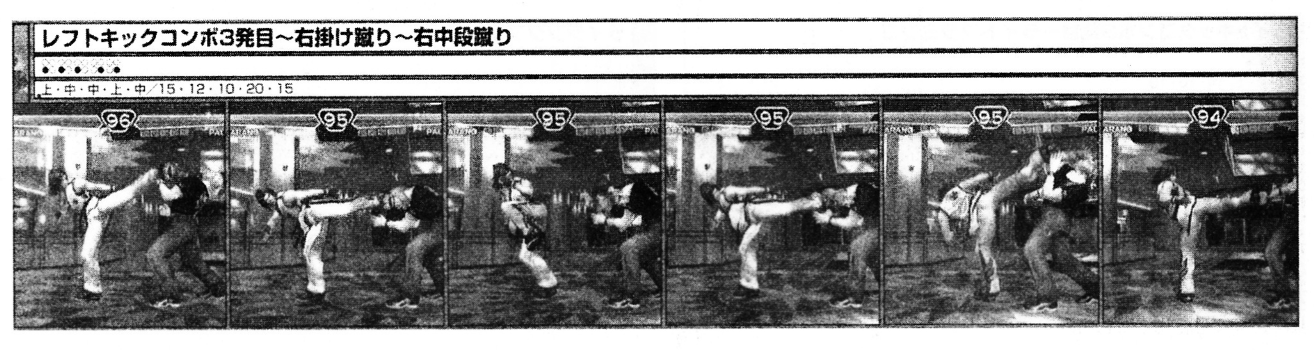
下・上／12・21

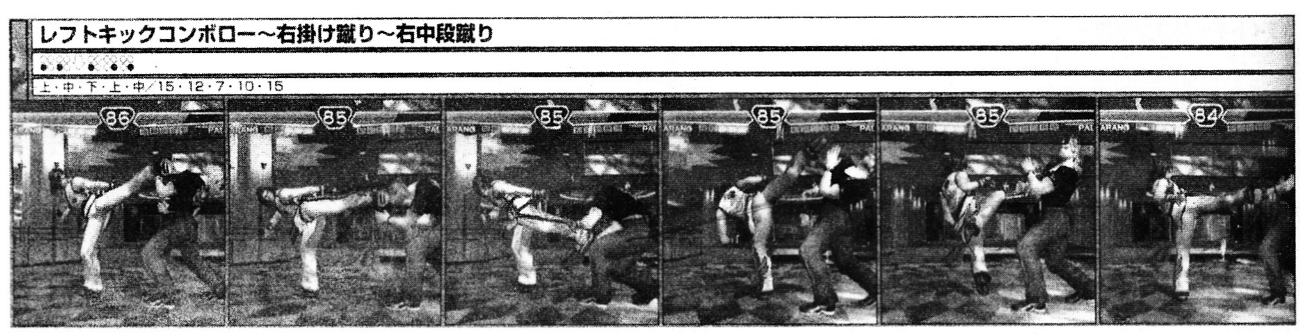


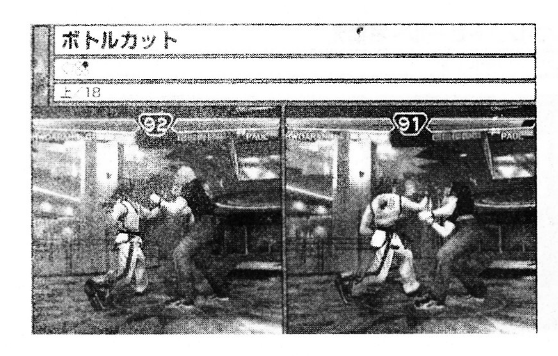


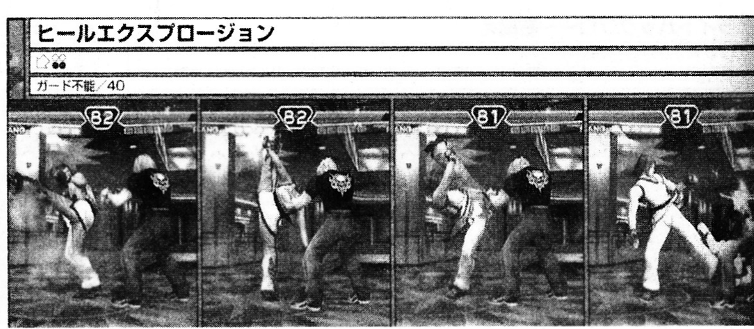

レフトキックコンボ
上・中・中・上／15・12・10・25

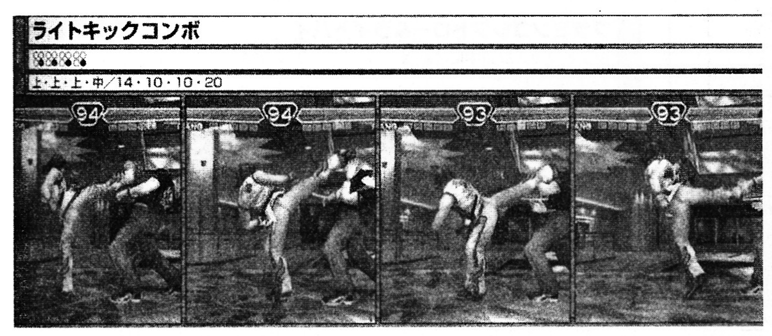

回転踵落とし
中／25

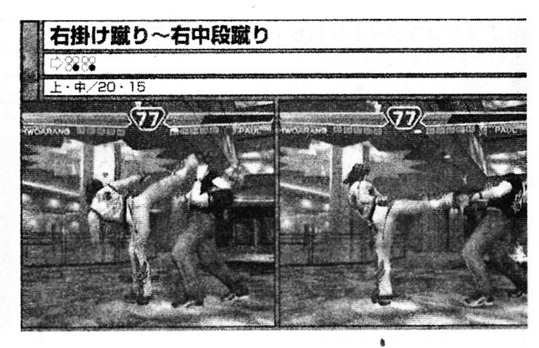

レフトキックコンボ3発目～右掛け蹴り～右中段蹴り
上・中・中・上・中／15・12・10・20・15


レフトキックコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴り
上・中・下・上・中／15・12・7・10・15


ボトルカット
上／18


ヒールエクスプロージョン
ガード不能／40

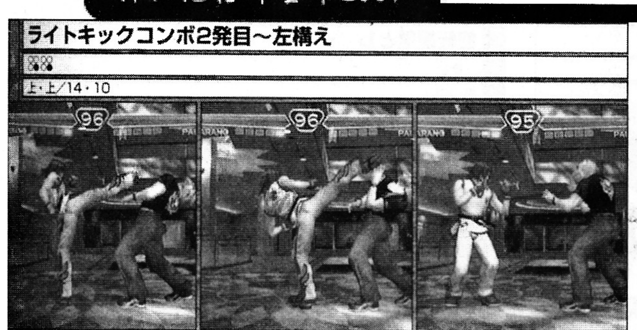

ライトキックコンボ
上・上・上・中／14・10・10・20


右掛け蹴り～右中段蹴り
上・中／20・15



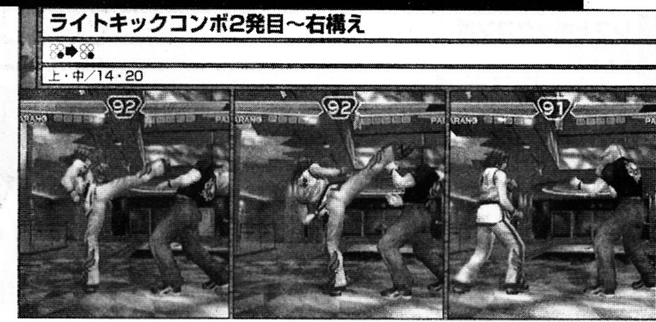
ライトキックコンボ2発目～左構え

上・上／14・10



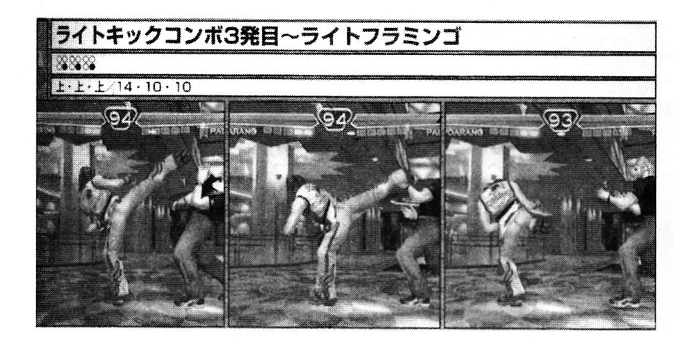
ライトキックコンボ2発目～右構え

上・中／14・20



ライトキックコンボ3発目～ライトフラミンゴ

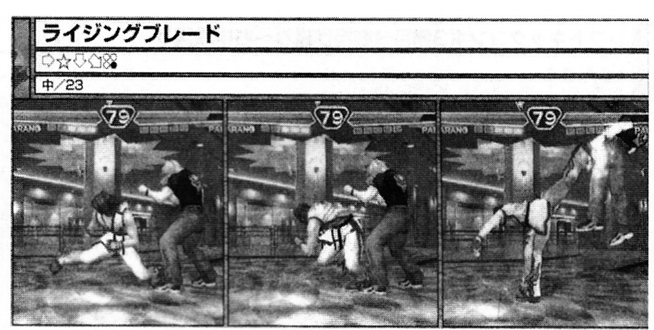
上・上・上／14・10・10



ライジングブレード

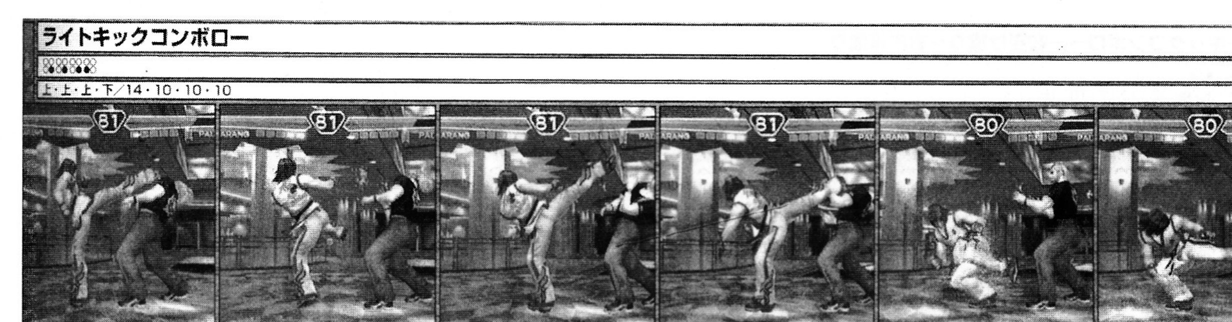
⇨☆⇩⇧

中／23



ライトキックコンボロー

上・上・上・下／14・10・10・10



ライトバックブロー～右構え

レフトフラミンゴ中に

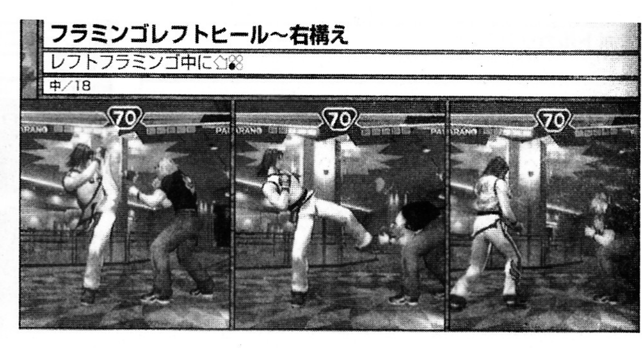
中／15



フラミンゴレフトヒール～右構え

レフトフラミンゴ中に⇧

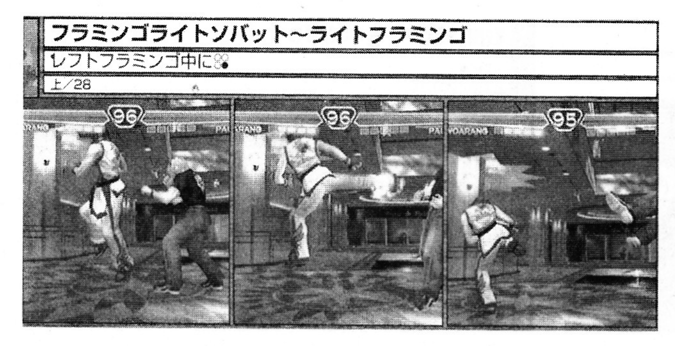
中／18



フラミンゴライトソバット～ライトフラミンゴ

レフトフラミンゴ中に

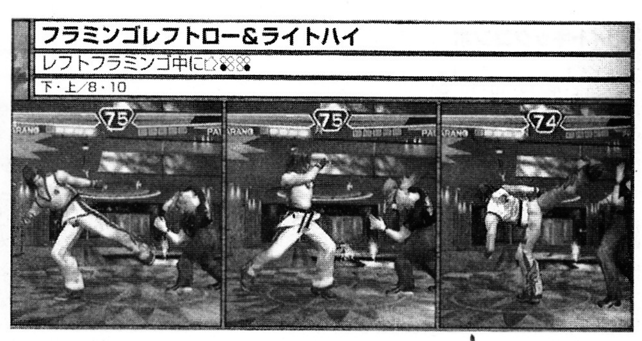
上／28



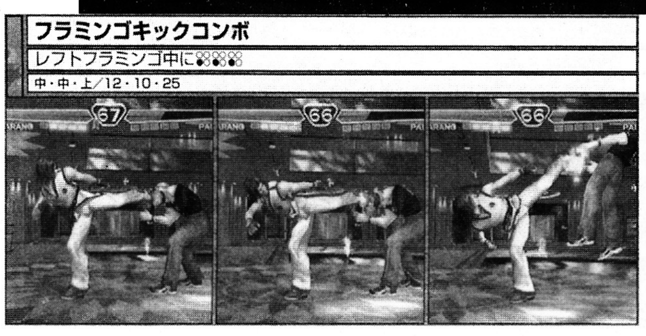
フラミンゴレフトロー&ライトハイ

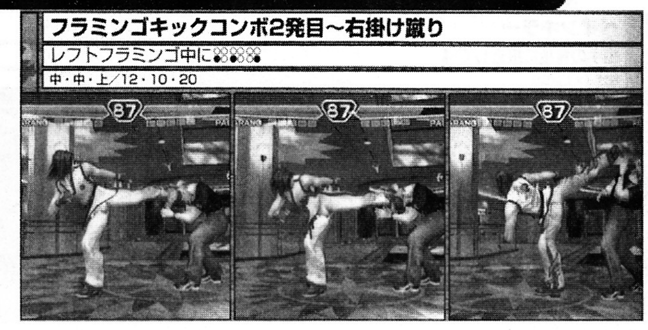
レフトフラミンゴ中に⇩

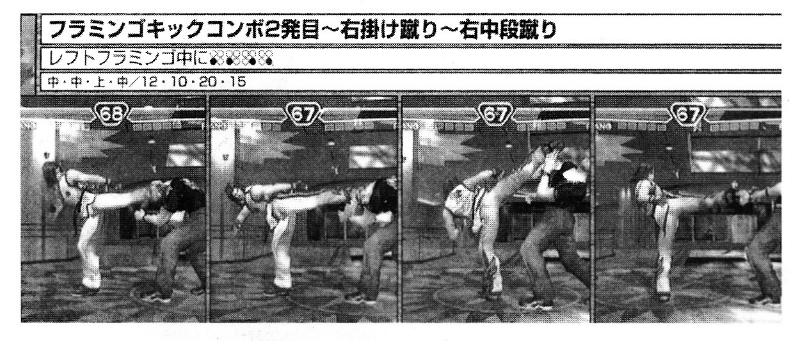
下・上／8・10

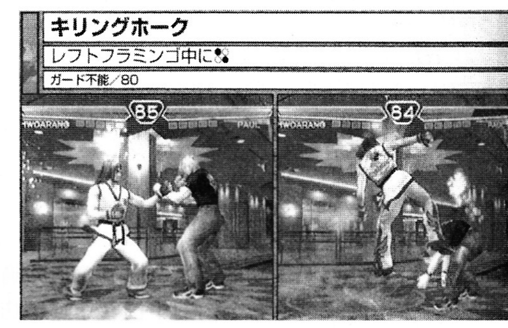


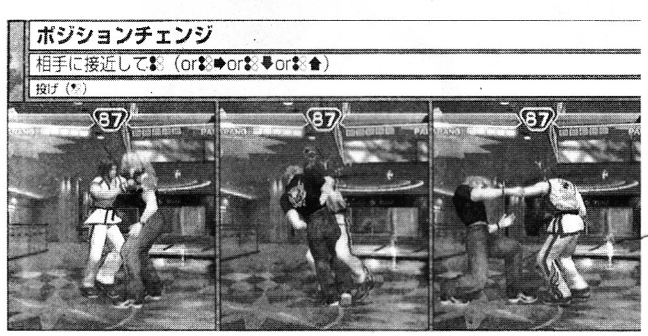

TEKKEN

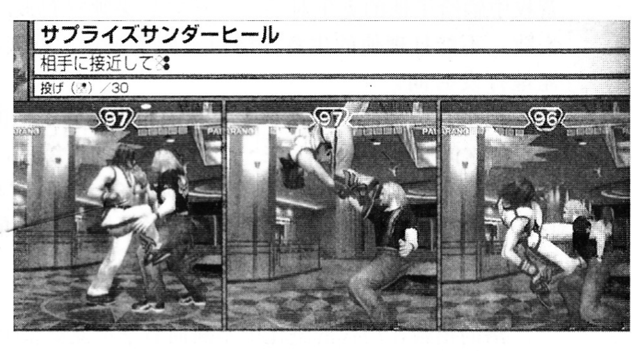

フラミンゴキックコンボ
レフトフラミンゴ中に
中・中・上／12・10・25
67
66
66

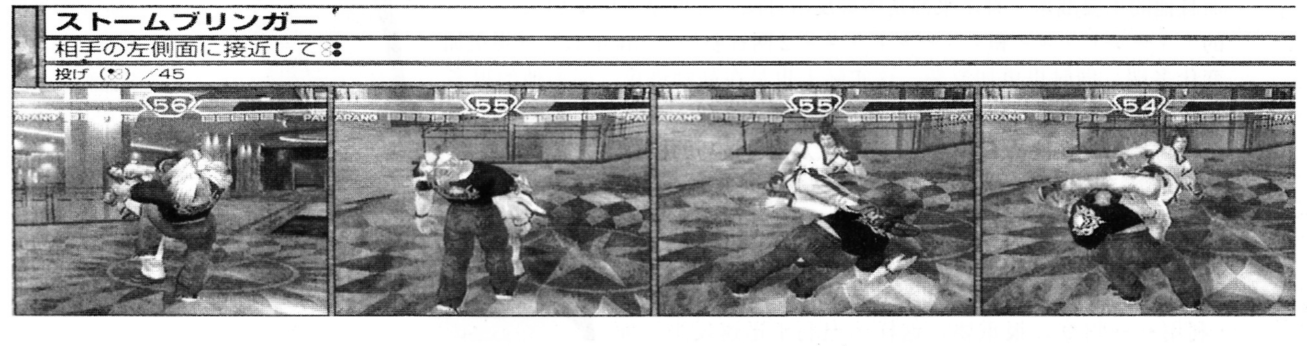

フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り
レフトフラミンゴ中に
中・中・上／12・10・20
87
87
87

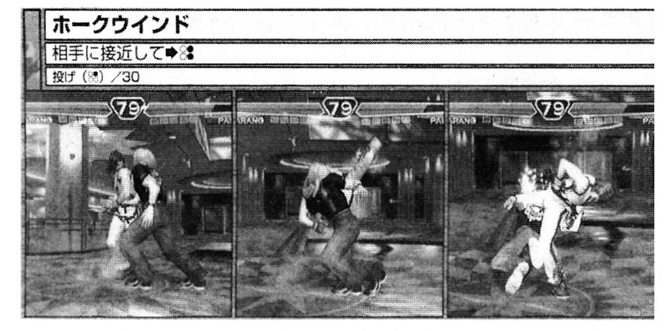

フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り～右中段蹴り
レフトフラミンゴ中に
中・中・上・中／12・10・20・15
68
67
67
67

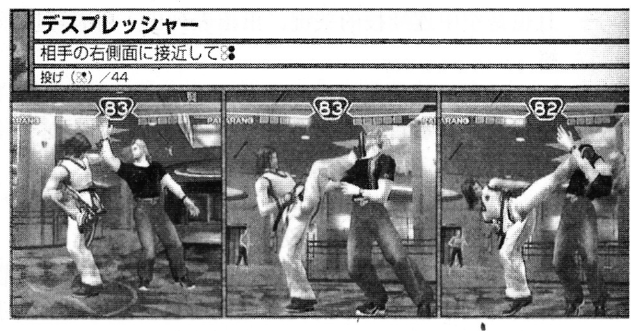

キリングホーク
レフトフラミンゴ中に
ガード不能／80
85
84


ポジションチェンジ
相手に接近して（or or or ）
投げ（）
87
87
87


サプライズサンダーヒール
相手に接近して
投げ（）／30
97
97
96


ストームブリンガー
相手の左側面に接近して
投げ（）／45
56
55
55
54


ホークウインド
相手に接近して
投げ（）／30
79
79
79


デスプレッシャー
相手の右側面に接近して
投げ（）／44
83
83
82



ペインキラー

相手の背後に接近して8

投げ（×）／55

洛

国籍：美国

流派：截拳道

年龄：48

背景故事

马小洛是成功的商人——他管理并确定新的经营模式，拥有了被称作中国武术的遍布全国的中国餐馆连锁店。不幸的是，他在争夺经营权中输给了他的竞争对手，一年以后必须宣布破产。由于他的失败，不能打理他的生意，洛沮丧到了极点，整天在家烂醉如泥地打发时间。

但是有一天，一张铁拳4大赛的布告塞到了他的手里。洛的眼睛瞬间充满了活力。在一个月高强度的训练后，他使自己的身体达到最佳状态。一件事在体内燃起了火焰。“就是它”他自言自语“我必须在铁拳大赛上出线及获胜”这火焰同以前相比更加强烈。这样他才能继续他的生意……

洛的招数在历代的进化中不断向着李小龙截拳道的风格靠近，而且他的主要战术一直以来都是防御反击打法。在铁拳4中新加入的チャージドラゴン和チャージドラゴン2两种姿势令law的技巧变得更加变化多端，同时也更加复杂，这实际上也是在鼓励进攻。因为他的很多招数在铁拳4中都可以派生チャージドラゴン2和チャージドラゴン，这个技巧是law在铁拳4中的空中连技以及固有技巧的核心。大家一定要努力掌握。特别应该注意的是チャージドラゴン与チャージドラゴン2性能不一样，チャージドラゴン2比チャージドラゴン硬直长，但是很多招数都直接派生チャージドラゴン2，因此尽量将チャージドラゴン2转化成チャージドラゴン（利用←→指令）很重要，这样不但利于迅速反击，而且也是空中连续技的关键。出招表列出了所有可以派生チャージドラゴン的招式。大家应该熟练熟练再熟练 。

值得一提的是这次LAW的ドラゴンニー的投掷技巧，这次并不是一个单纯的投技，指令完成后对手浮空很高，其后可以连接各种空中连续技。而且这个指令投掷拆解需要用两个拳键，因此大家可以放心使用 。

LAW的上段裁指令成功后，立即输入←→进入チャージドラゴン可以反击对手，是非常华丽的技巧之一。也弥补了铁拳中上段裁性能弱的缺点。

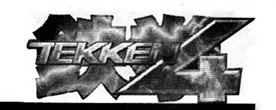
李小龙和截拳道是中国人的荣誉，如果您真正想成为LAW的高手，应该观摩观摩李小龙的电影，那样会有利于格斗水平的提高。同时也会坚定成为高手的信心。



鉄拳4　技表

マーシャル・ロウ MARSHALL LAW 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ		上，上	5,10
ステップインミドルキック	⬃	中	18
サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）	⬇⇧（または⬁または⬀）		中
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）	⬆（または⬉または⬈）	中	上22,後15,前25
スピンキックコンボ		上、上、上	16,12,12
左連拳		上、上、上、上、上	5,5,5,5,5
ドラゴンナックルコンボ	➡	上、中、上	10,5,10
ドラゴンフィストコンビネーション		上、上、上、中	10,8,8,21
サマーソルトドロップ	⬇⬆（または⬉または⬈）	中	30
ドラゴンロー	⇩	下	8
ドラゴンキャノン	⇨➡	中	18(クリーンヒット42)
ワンツーニー		上、上、中	5,8,10
スライディング	しゃがんだ状態から⬃⇩⬊	下	22
ドラゴンサマー	⇧	上、中	16,30
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨	中（ガード後よろけ）	30
ドラゴンファング	⬁	ガード不能	100
シットスピンキックサマー	しゃがんだ状態から	下、中	12,21
ドラゴンローレフトサマー	⇩	下、中	7,21
フロントキックレフトサマー	立ち途中に	中、中	12,21
ハイキックライトサマー		上、中	18,21
シットストレートレフトサマー	⬇（または⇩）	特中、中	8(10),21
ジャンプサイドキックライトサマー	背向け中に⇧（または⬁または⬀）	中、中	25,25
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧（または⬁または⬀）	上、中	25,25
クイックサマーソルトキック		中	上21,後15,前21
ダブルサマーソルトキック	or ⬆	中、中	21,21(22,25)
ドラゴンテイル	⬁	下	25
ローキックレフトサマー	しゃがんだ状態から	下、中	7,21
サイドキック	立ち途中に	上	16
ドラゴンラッシュ	⇦	中、下、中	12,8,22
目突き	ドラゴンファング中に	上	10
スラストロー	ドラゴンファング中に	上、下	10,7
オーバーヘッドキック	⇩	中	25,27
エルボードラゴンウイップ	⬁	中、中	15,25
寸勁（すんけい）	⇨	中	22
フェイク	⬆（または⬉または⬈）	特殊動作	
サマーソルトフェイク	⬆（または⬉または⬈）	中	25
ドラゴンストーム	⇦	上、中、中	12,12,15



フェイクステップ	⇦	返し技	
フェイクステップナックル	フェイクステップ中に	上	15
トラップレフトブロー	フェイクステップ成功後に	上	12
トラップライトブロー	フェイクステップ成功後に	上	12
トラップライトローキック	フェイクステップ成功後に	下	15
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功後に	中	22
ダブルドラゴン	軸移動中に	中、上	16,22
ドラゴンバックブロー	背向け中に	上	15
フラッシュPK	⇩⇘⇨	上、上	12,16
ドラゴンアッパーカット	立ち途中に	中	22
ドラゴンハンマー	⇨	中	23
ドラゴンジャッジメント	横移動中又はフェイクステップ中に	中、中、中、中	10,7,10,27
フェイクステップキャノン	フェイクステップ中に	中	28(クリーンヒット42)
フェイクステップブロー	フェイクステップ中に ⇨	中	43
チャージドラゴン	⇩	特殊動作	
チャージナックル	チャージドラゴン中に	上	15
チャージナックルコンボ	チャージドラゴン中に ⇨	上、中	15,25
チャージブロー	チャージドラゴン中に ⇨	中	25
チャージドラゴンジャッジメント	チャージドラゴン中に	上、上、上、中	10,8,8,21
チャージクロウ	チャージドラゴン中に	中	22
チャージドラゴンキャノン	チャージドラゴン中に	中	28(クリーンヒット42)
チャージドラゴンラッシュ	チャージドラゴン中に	下、中	8,22
ドラゴンキックラッシュ	チャージドラゴン中に	投げ技	8,8,14
チャージサマー	チャージドラゴン中に	中	上21,後15,前21
チャージドラゴン2?チャージドラゴン	チャージドラゴン2中に ⇦⇨	特殊動作	
フェイントロー	⇨⇨	下	10

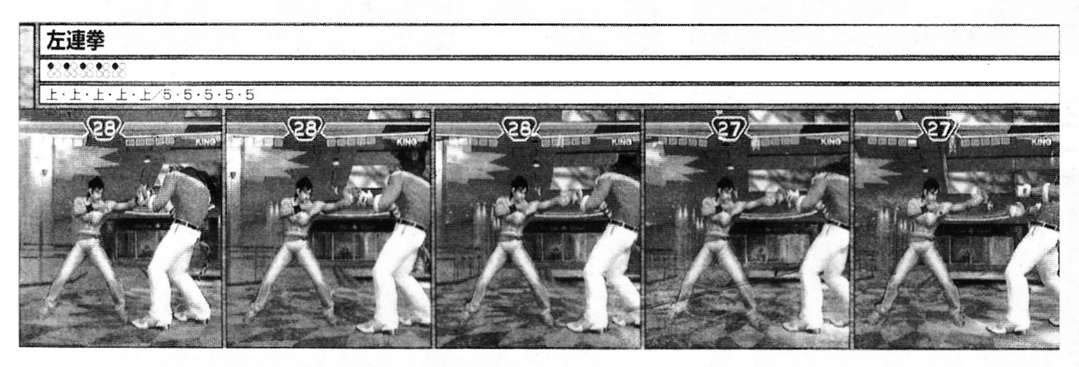
鉄拳4　技表　マーシャル・ロウ MARSHALL LAW 投げ技

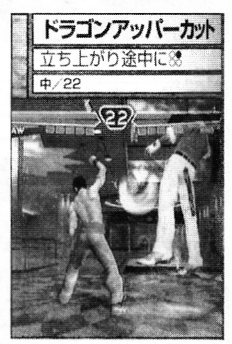
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃判定	攻撃力
ジャッキアップ	接近して		投げ技	30
レイジドラゴン	接近して ➡		投げ技	7.23
折檻キック（せっかんきっく）	相手の左側面で接近して		投げ技	40
ドラゴンスタンプ	相手の右側面で接近して		投げ技	42
ドラゴンバイツ	背後から接近して	×	投げ技	50
折檻パンチ（せっかんぱんち）	接近して ⬊		投げ技	30
ドラゴンフォール	接近して ⬊	×	投げ技	35

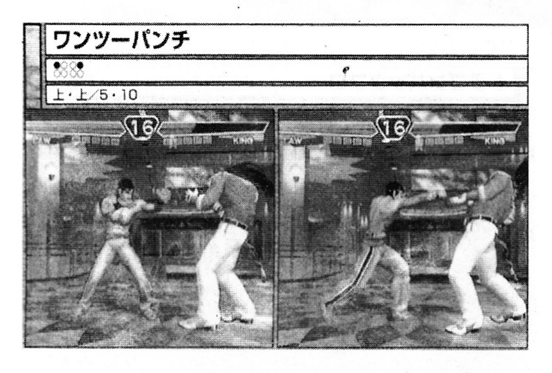


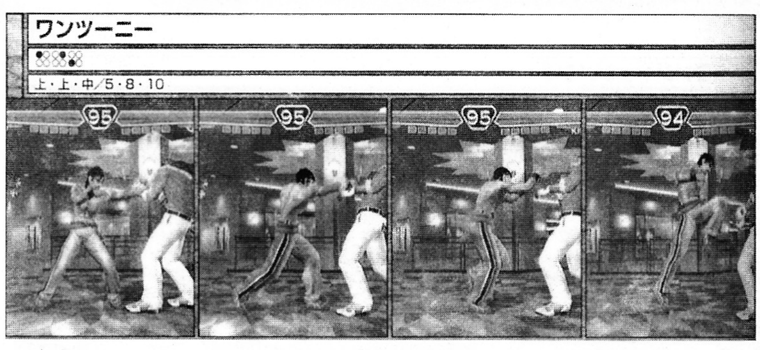
ドラゴンニー	接近して ⇨ ➡ ⁘	⁘	投げ技	15
ドラゴンダイブ	➡ ⁘	⁘	投げ技	30
上・中段さばき	⇦ ⁘		返し技	
フェイクステップ	⬅ ⁘		返し技	
ポジションチェンジ1	⁘	⁘		
ポジションチェンジ2	⁘ ➡	⁘		
ポジションチェンジ3	⁘ ⬇	⁘		
ポジションチェンジ4	⁘ ⬆	⁘		
ドラゴンキックコンボ	チャージドラゴン中 ⁘	⁘	返し技	8.8.14

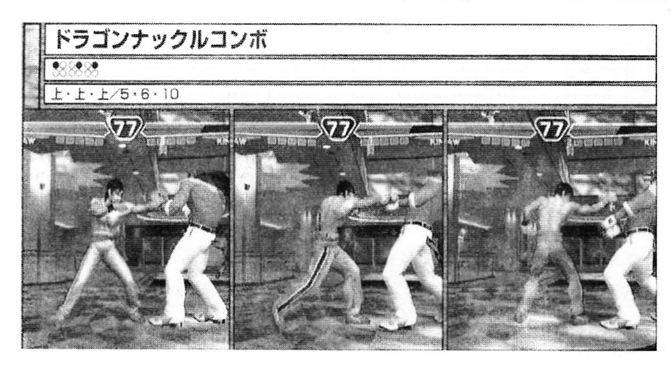
部分招术范例

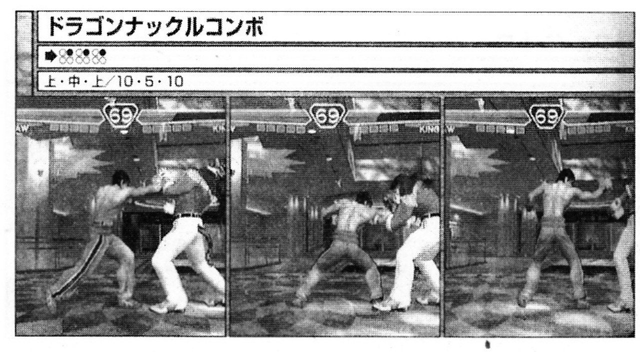


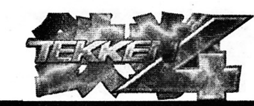






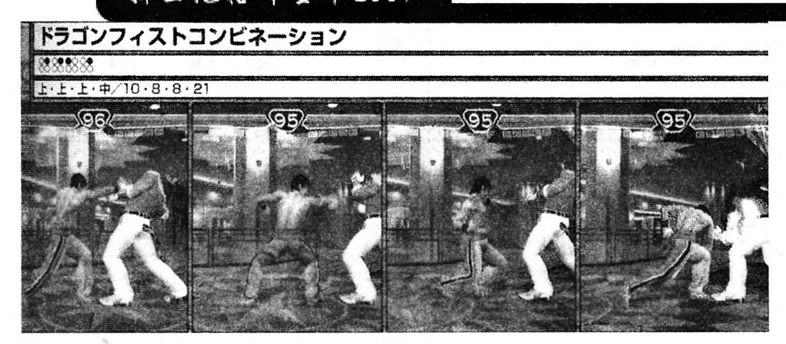






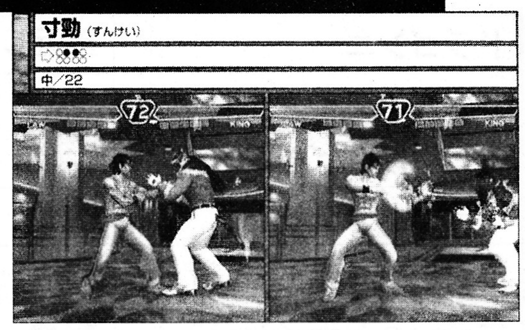
ドラゴンフィストコンビネーション

上・上・上・中／10・8・8・21



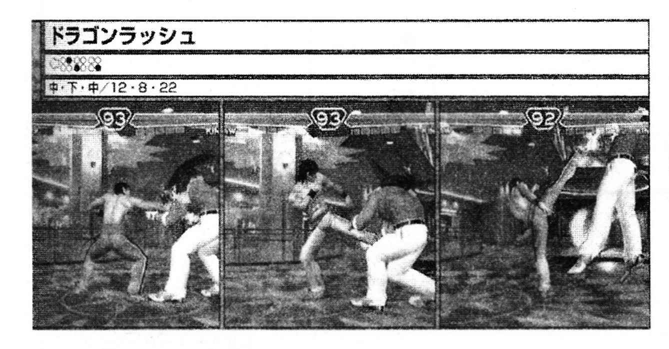
寸勁（すんけい）

中／22



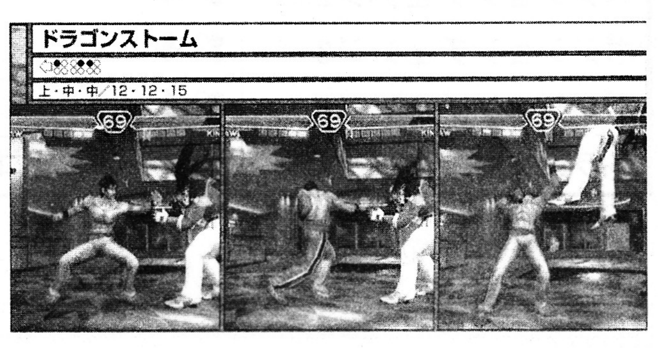
ドラゴンラッシュ

中・下・中／12・8・22



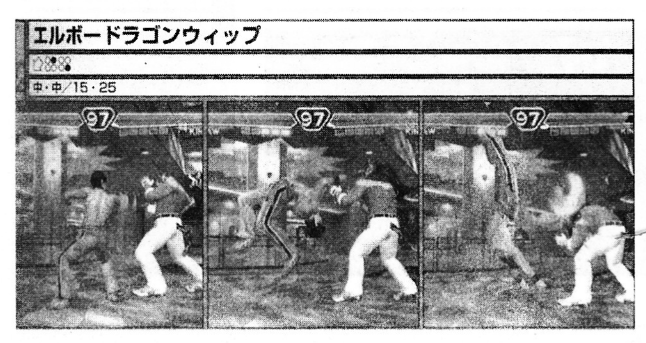
ドラゴンストーム

上・中・中／12・12・15



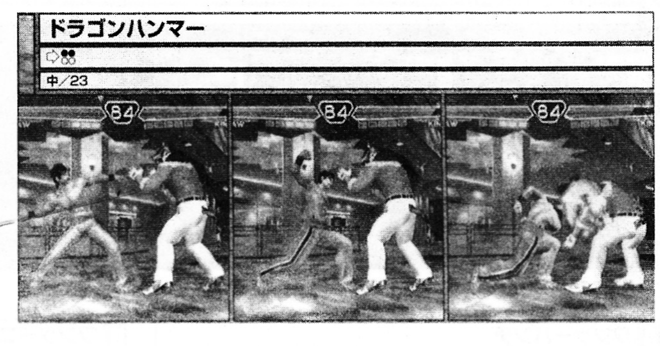
エルボードラゴンウィップ

中・中／15・25



ドラゴンハンマー

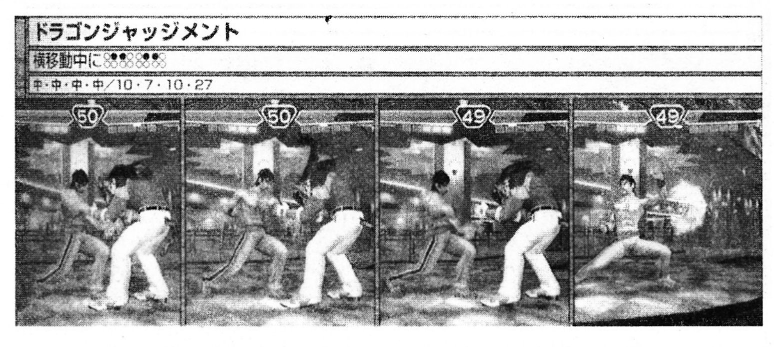
中／23



ドラゴンジャッジメント

横移動中に

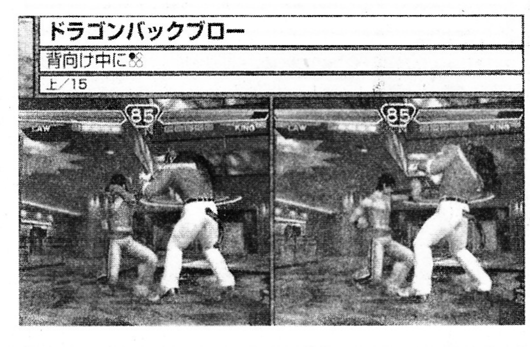
中・中・中・中／10・7・10・27



ドラゴンバックブロー

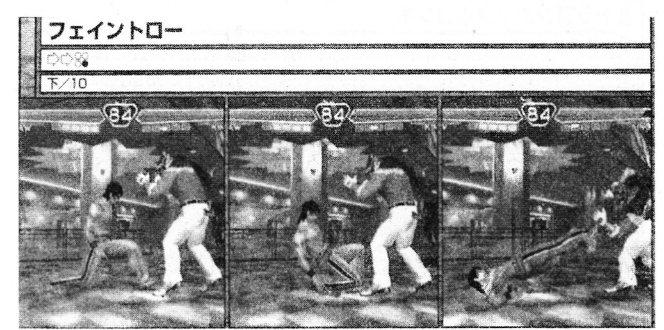
背向け中に

上／15



フェイントロー

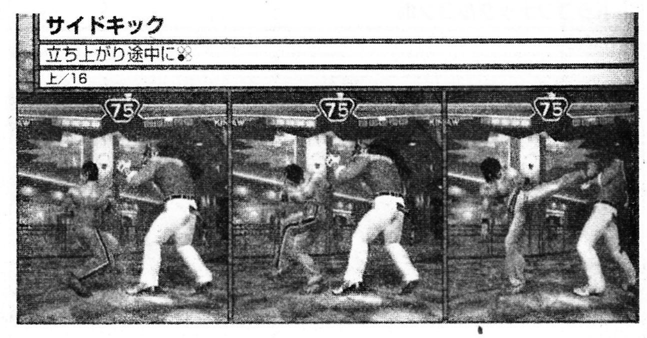
下／10



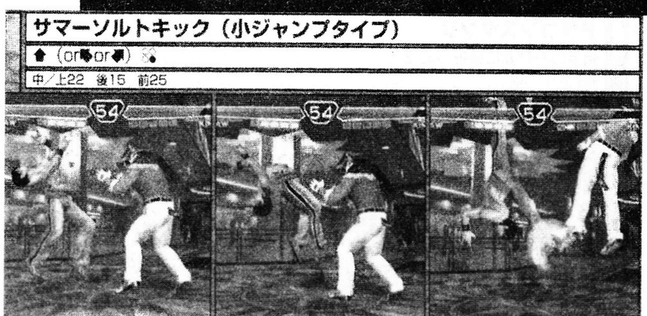
サイドキック

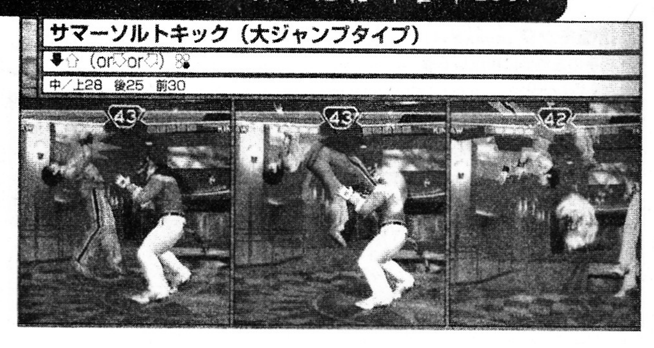
立ち上がり途中に

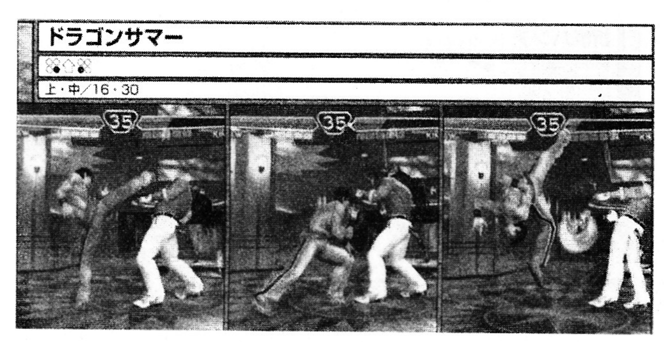
上／16

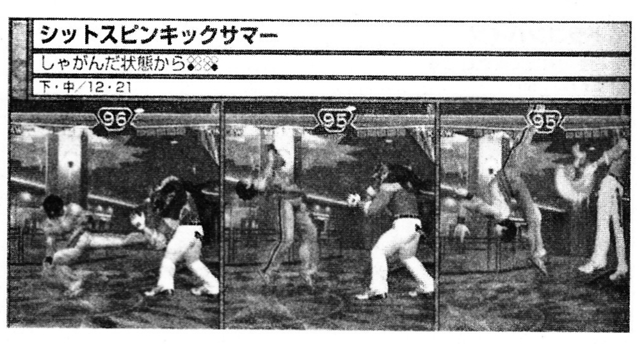


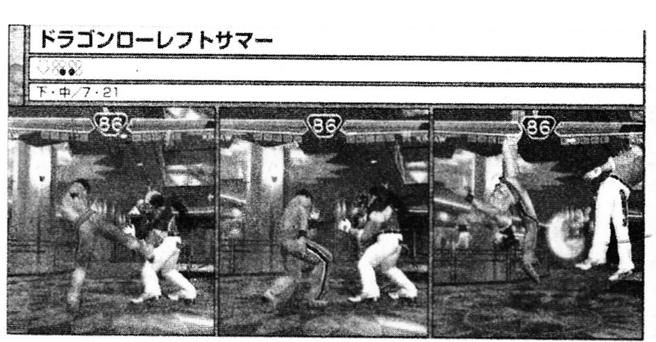

TEKKEN 4

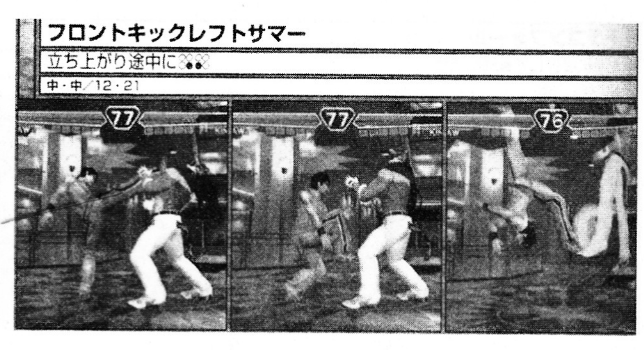

サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）
（or or ）
中／上22　後15　前25
54

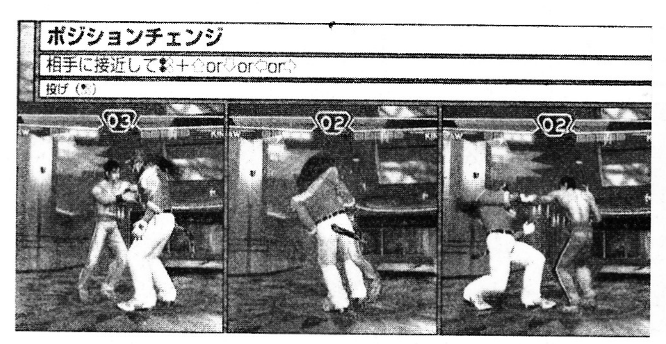

サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）
（or or ）
中／上28　後25　前30
43
42

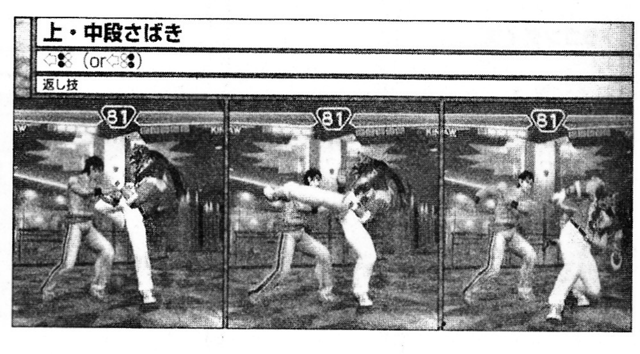

ドラゴンサマー
上・中／16・30
35

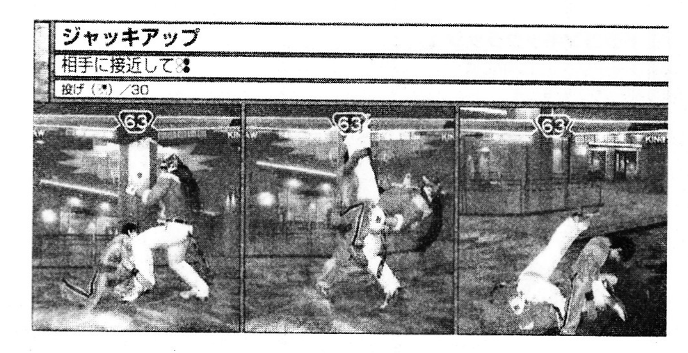

シットスピンキックサマー
しゃがんだ状態から
下・中／12・21
96
95

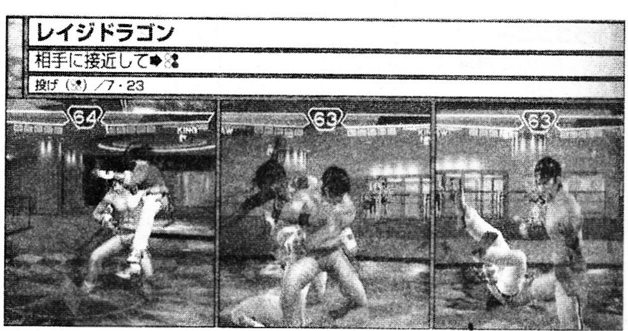

ドラゴンローレフトサマー
下・中／7・21
86

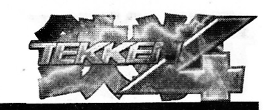

フロントキックレフトサマー
立ち上がり途中に
中・中／12・21
77
76


ポジションチェンジ
相手に接近して ＋ or or or
投げ（ ）
03
02


上・中段さばき
（or ）
返し技
81


ジャッキアップ
相手に接近して
投げ（ ）／30
63

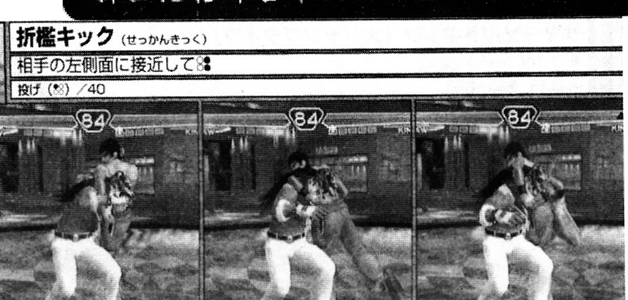

レイジドラゴン
相手に接近して
投げ（ ）／7・23
64
63



折檻キック（せっかんきっく）

相手の左側面に接近して

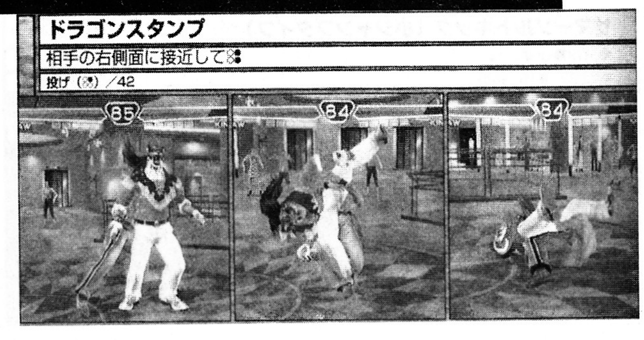
投げ（ ）／40



ドラゴンスタンプ

相手の右側面に接近して

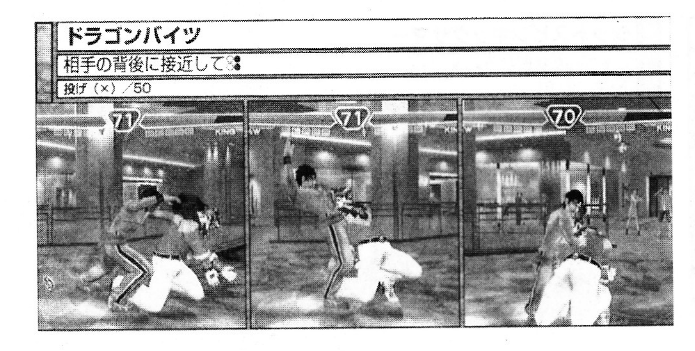
投げ（ ）／42



ドラゴンバイツ

相手の背後に接近して

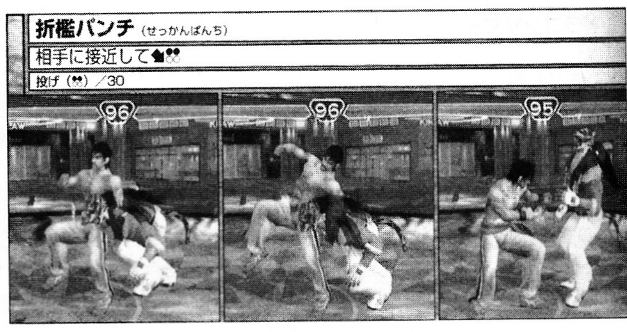
投げ（×）／50



折檻パンチ（せっかんぱんち）

相手に接近して

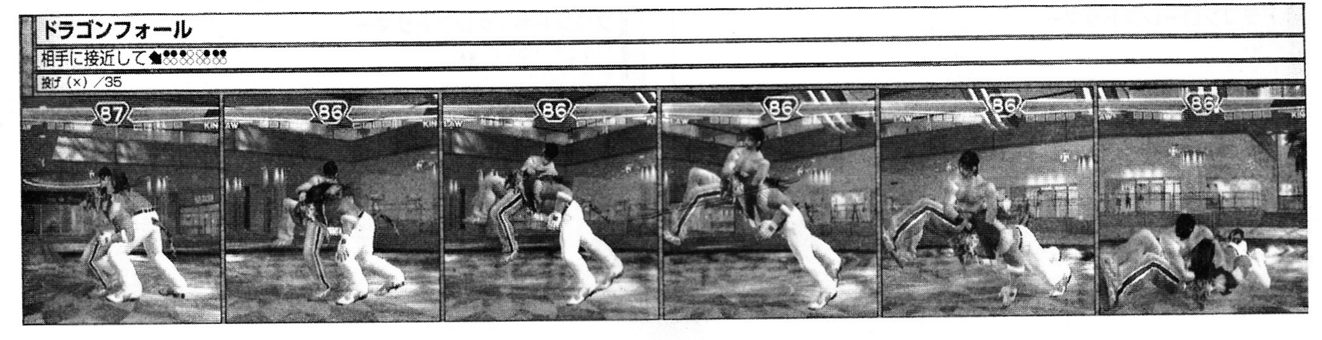
投げ（ ）／30



ドラゴンフォール

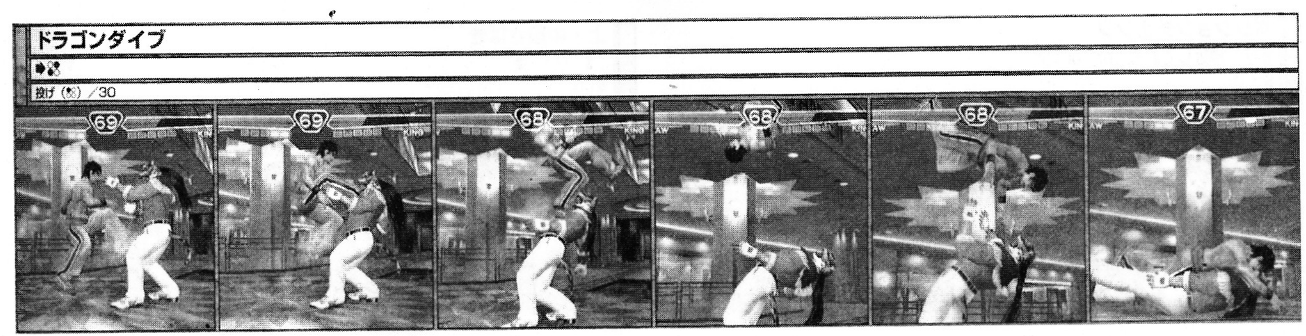
相手に接近して

投げ（×）／35



ドラゴンダイブ

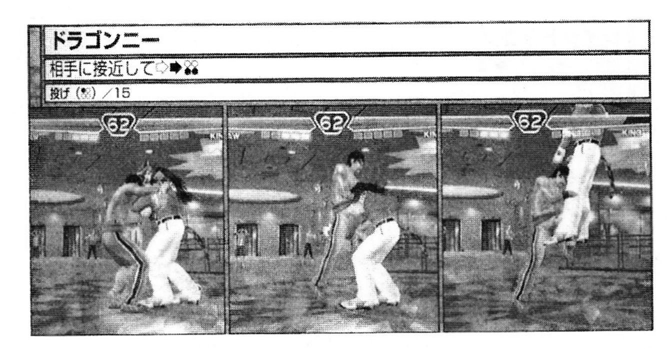
投げ（ ）／30



ドラゴンニー

相手に接近して

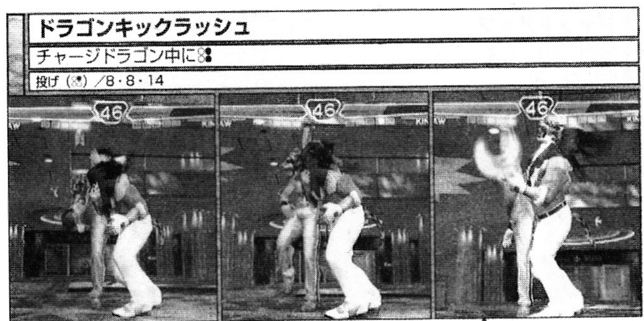
投げ（ ）／15



ドラゴンキックラッシュ

チャージドラゴン中に

投げ（ ）／8・8・14



吉光：yoshimitsu

国籍：不祥

流派：　万字流忍术

年龄：　不明

背景故事：象万字党的领导者该做的那样，吉光致力于在全世界给越来越多的难民的提供食物、医疗和藏身之处。不幸的是，所需的必要资金和人力缺乏，吉光担心他的组织没有把握应付将来。当吉光听说铁拳大赛4的时候，他想到了万字党和三岛财阀之间的结合。这个梦想在头脑中出现，吉光决定马上参加铁拳大赛。他必须不惜一切代价战胜三岛平八。

吉光的忍术就象他的造型一样诡异和难以捉摸。忍术在日本战国时代曾经是极为流行的一种奇妙的武术，传说能够乘云、雾隐和操纵动物，当然这只是传说而已。真正的忍者只不过是身体条件非常优秀，经过严格的训练而从事于暗杀和情报收集等神秘任务的人。吉光使用的忍术是把忍术和其它格斗技综合后形成的一种战法。铁拳每一代作品吉光的造型都有突破性的表现。这次的吉光更是以令人惊诧的相貌出现在我们面前。作为万字党忍者集团的首领，他那丰富多彩的防御不能技是最大的特色。

吉光新增加的技巧当中，我们要仔细讨论一下他的新技“吉光ブレード”，这个技巧最大的特点就是能够令吉光偷学对手的招术。例如吉光在与三岛一八对垒的情况下，三岛一八用风神拳攻击吉光的一刹那，吉光立即输入吉光ブレード的指令，这个时候吉光不但能够防御对手的攻击，而且他手中的忍者刀将变成红色，此时吉光就学会了一八的技巧“风神拳”，这个时候只要吉光再次输入吉光ブレード的指令，他就会打出与三岛一八性能动作一样的风神拳。这个技巧使本来就充满神秘招术变化的吉光更加诡异。而且有趣的是，他不但能够学习诸如风神拳一类的单发技巧，还能够学习很多角色的连续技，这种奇怪的招术性能往往令对手无可奈何。

吉光的左手虽然是持有武士刀，但是大家绝对不能忽略他的右拳，吉光的右勾拳是性能最好的浮空技之一，虽然攻击距离不是很长，但是速度快威力大，随随便便就可连接各种各样的空中连续技。而且吉光的轻↘右脚性能也非常强悍，速度快、距离远，是非常实用的中段牵制技巧。

众所周知，在铁拳4中吉光是唯一使用武器的角色，他拥有丰富的防御不能技。这些技巧多是由剑技派生出来的。其中有的速度快但是攻击力小，比如连狱剑；有的速度慢但是攻击力奇大，比如絶鳴剣；更有的是伤害敌人与伤害自己共同进行的，比如不惑和极不惑。因此把握住防御不能技，可以在地面战和空中连续技中给敌人很大的伤害。但是需要注意的是在进攻中使用防御不能技一定要注意防御不能技的硬直时间很长，容易遭到对手的打击。

鉄拳4　技表

吉光 YOSHIMITSU 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	⇨ ➡ 3+4	中	30
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	忍法陽炎中に 1+2	中	30
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	⬅ 1 1 1 1 1 1	上、上、上、上、上、上	10,10,10,10,10,10
忍法卍芟（にんぽうまんじそう）	⬋ 3 3 3 3 3 3	下、下、下、下、下、下	12,7,7,5,5,5

三散華（さざんか）	4 4 4	上、上、上	14,12,21
忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）	⬀ 3+4	中	10
吹雪（ふぶき）	⇨ ➡ 4	中	15
倒木蹴（とうぼくしゅう）	忍法卍芟中に ⇨ 4	中	12
斬哭剣（ざんこくけん）	⇩ 1	ガード不能	10
絶鳴剣（ぜつめいけん）	⇦ ⬅ 1	ガード不能	90
稲妻（いなずま）	3 4	上、中	25,30
露払い（つゆばらい）	しゃがんだ状態から ⬊ 3	下	12
ＰＫコンボ	2 3	上、上	12,21
ＰＤＫコンボ	2 ⬇ 3	上、下	12,8
卍あぐら	⬇ 3+4		
千覚（せんがく）	卍あぐら中にレバーニュートラル	体力回復	
飛空剣（ひくうけん）	前大ジャンプし始めに 1+2	飛空襲剣準備モーション	
飛空襲剣（ひくうしゅうけん）	飛空剣中に ⬇	ガード不能	25
旋風剣（せんぷうけん）	⇦ ⬅ 1 ☆ 1	ガード不能	22
忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）	⬋ 2 2 2 2 2 2	中、中、中、中、中、中	10,10,8,8,8,6
不惑（マドイナシ）	⇨ ➡ 1+4	ガード不能	100
極・不惑（ごく・まどいなし）	⇨ ➡ 1+4 ⇨ ➡	ガード不能	100
惑（マドイ）	⇨ ➡ 1+4 ☆	不惑キャンセル	
不憂（ウレイナシ）	⇩ 1+4	ガード不能（自殺技）	60
日向砲（ひゅうがほう）	3 3	中	30
華輪（かりん）	⬅ 3+4 3+4 3+4 3+4 3+4 3+4	軸ずらし	
千覚無空舞（せんがくぶくうぶ）	千覚中に ⬅ または ➡	ワープ技	
連獄剣（れんごくけん）	⇩ 1 ☆ ⬋	ガード不能	15
華厳（けごん）	しゃがんだ状態から ⬃ ⇦ 1 または しゃがんだ状態から ⬂ 1	ガード不能	20
草薙砲（くさなぎほう）	⇨ ➡ 3+4 1+2 3+4	中、上、中	30,30,30
卍裏拳・壱（まんじうらけん・いち）	⇨ 2	上	12
卍裏拳・弐（まんじうらけん・に）	背を向けて 2	上	15
千覚卍菊（せんがくまんじぎく）	卍あぐら中に 2	中	10
千覚日向砲（せんがくひゅうがほう）	卍あぐら中に 4	中	30
震電（しんでん）	⇨ 2 ⬋ 2 ・・	上、中	12,10,8,6
弾割り（はじきわり）	⬂ 3 1	中、ガード不能	20,18
鬼薊（おにあざみ）	⬂ 1 1 1 1	中、上、上、中	15,12,12,24
紫電（しでん）	⬂ 1 2	中、上	15,12
地雷刃（じらいば）	1+2 （ ⇦でキャンセル）	ガード不能	21
卍裏跳蹴り（まんじとびげり）	⇧ （または ⬁ または ⬀ ） 4	中	前25　上25　後17
忍法陽炎・裏（にんぽうかげろう・うら）	⇨ ➡ 1+2	中	22
御霊削り（みたまけずり）	忍法陽炎・裏中に 1+4 or無想中に 1+4 or ⇩ ⬂ ⇨ 2	投げ技	
御霊返し（みたまがえし）	忍法陽炎・裏中に 1+4 or 無想中に 1+4 or ⇩ ⬃ ⇦ ⇨ 2	投げ技	
地雷走り（じらいばしり）	地雷刃中に ⇨ ➡ or ⇦ ⬅	ガード不能	8,12,15
跳ね地雷（はねじらい）	地雷刃中に ⬁ or ⇧ or ⬀	ガード不能	21



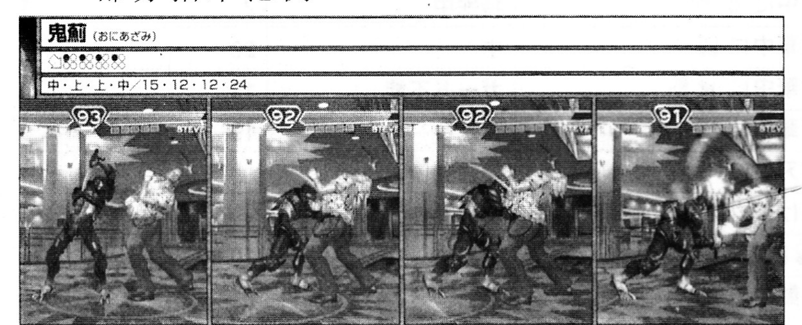
紫電菊(しでんぎく)	⬂ [1] [2] ⬋ [2] ・・	中、上、中・・	15,12,10,8,6
虚空襲剣(きょくうしゅうけん)	⬈ [1+2] ⇦	ガード不能	35
朧車(おぼろぐるま)	⇩ ⬂ ⇨ [1]	ガード不能	15,28
毒溜め(どくだめ)	⬋ [1+2]	特殊動作	
毒霧(どくぎり)	毒溜め中にボタンどれか押す	ガード不能	25
卍血桜(まんじちざくら)	⇩ [1+4] ⇦ [1] [1] [1] ・・	ガード不能	18,20,21,22,30
吉光ブレード	[1+4]	ガード不能	0
黄泉駆け(よみがけ)	⇨ ➡ [2]	中	18
スイープキック	⬇ ☆ ⬋ [3]	下	12
バレリーナキックコンボ	[3] [3]	上、下	25,16
兜割り(かぶとわり)	⇦ ⬅ [1] [1+2]	上段ガード不能	15
無想(むそう)	軸移動中 [3+4] 又は [3+4]	特殊動作	
伽藍(がらん)	無想中に [3+4]	特殊中	15
夢想不憂(むそうウレイナシ)	無想中に ⇩ [1+4]	ガード不能	60
転生(てんせい)	無想中に [1+2]	ガード不能	10
地雷砲(じらいほう)	地雷刃中に [3+4]	中	30
銅閃華(どうせんか)	卍車中に ⇦ [1]	特殊中	2
鋼閃華(こうせんか)	銅閃華中に [3+4]	中	20
金閃華(きんせんか)	銀閃華中に ⬋ [1]	ガード不能	15
銀閃華(ぎんせんか)	銅閃華中に [4]	特殊中	15
地雷刃～卍あぐら	地雷刃中に ⇩ [3+4]	特殊動作	
仰向けダウン～卍あぐら	仰向けダウン中に [3+4]	特殊動作	
卍車～日向砲	⬀ [3+4] [3+4]	中、中	10,30
流雪(りゅうせつ)	横移動中に [4]	上	21
一輪堀り(いちりんぼり)	⇩ [1+2]	ガード不能	12
否・旋風剣(いな・せんぷうけん)	[1+2+3]	特殊動作	
合掌(がっしょう)	横移動中に [1]	中	21
社(やしろ)	横移動中に [2]	中	20
頭蓋(ずがい)	地雷刃中に [1+2]	上	16
バレリーナキック～日向砲	[3] ⇩ [3+4]	上、中	25,30
ステップインアッパー	⬂ [2]	中	13
卍華輪(まんじかりん)	⇦ [1] [3+4]	上、軸ずらし	10
隼(はやぶさ)	⬀ [3]	中	15
地雷潜り(じらいもぐり)	地雷刃中に ⇩	特殊動作	
地雷旋(じらいせん)	地雷刃中に [3] or [4]	特殊動作	
千覚朧車(せんがくおぼろぐるま)	卍あぐら中に [1]	ガード不能	15
千覚草薙砲(せんがくくさなぎほう)	卍あぐら中に [3] [3+4]	上、中	30,30
卍車～地雷刃	⬀ [3+4] [1+2]	中、中	10,21
卍車～卍あぐら	⬀ [3+4] ⇩ [3+4]	中、特殊動作	
千覚浮動	千覚中に [3+4] 押しっぱなし	特殊動作	

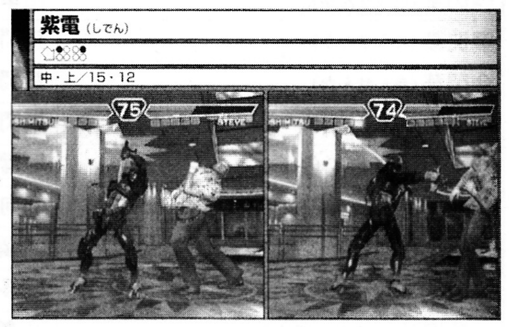
鉄拳4　技表

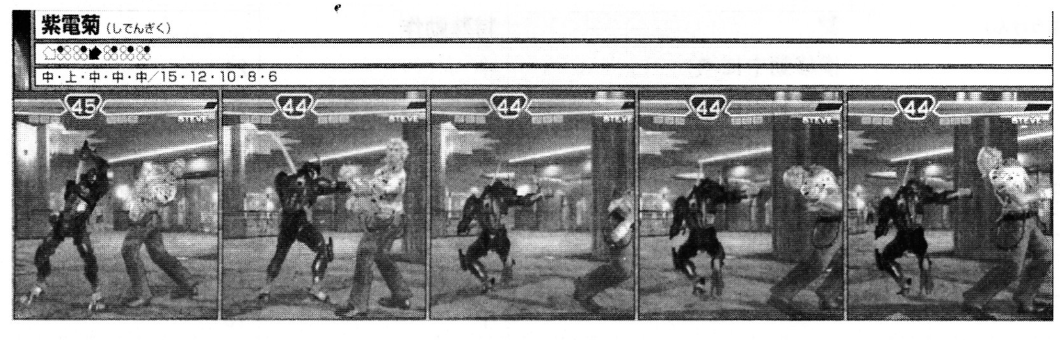
吉光 *YOSHIMITSU* **投げ技**

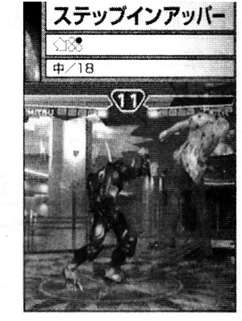
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類
備考意匠惨憺(いしょうさんたん)	接近して 2+4 ➡	2	投げ技	30
雫(しずく)	接近して 2+4	2	投げ技	30
地獄車(じごくぐるま)	相手の左側で接近して 2+4	1	投げ技	15.25
落花狼藉	相手の右側で接近して 2+4	2	投げ技	40
忍法風塵(にんぽうふうじん)	背後から接近して 1+3 または 2+4	×	投げ技	70
忍法櫓落し(にんぽうやぐらおとし)	⇩ ⇙ ⬅ 1+2	1+2	投げ技	39
御霊削り	⇩ ⇘ ➡ 2	1+2	投げ技	22
御霊返し	⇩ ⇙ ⇦ ➡ 2	×	投げ技	相手体力26回復
ポジションチェンジ1	1+3	1		
ポジションチェンジ2	1+3 ➡	1		
ポジションチェンジ3	1+3 ⬇	1		
ポジションチェンジ4	1+3 ⬆	1		

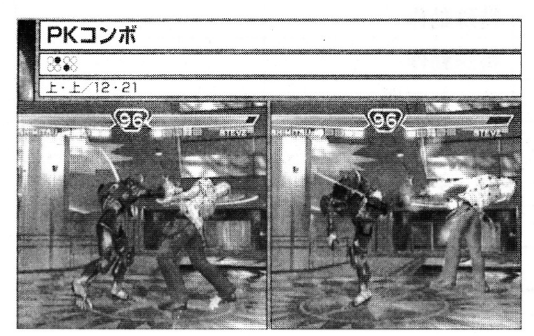
部分招术范例

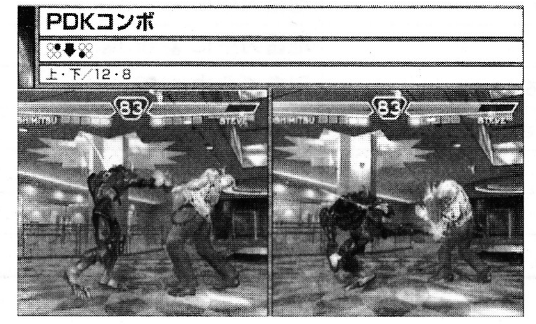


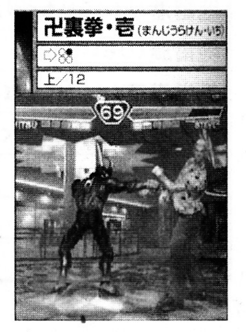








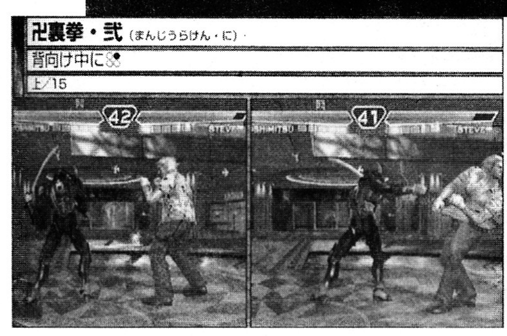




卍裏拳・弐（まんじうらけん・に）

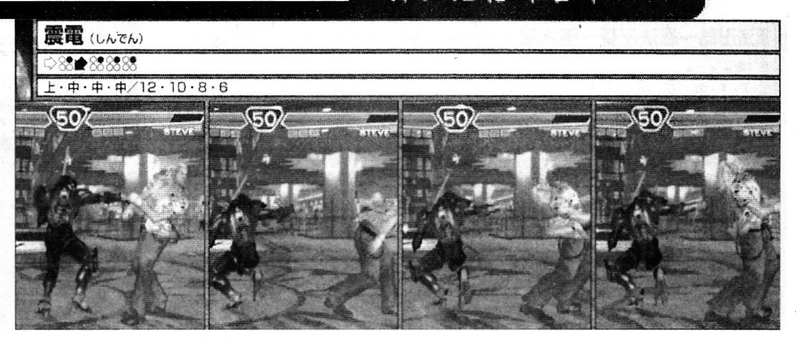
背向け中に

上／15



震電（しんでん）

上・中・中・中／12・10・8・6



黄泉駆け（よみがけ）

中／18



忍法陽炎・裏（にんぽうかげろう・うら）

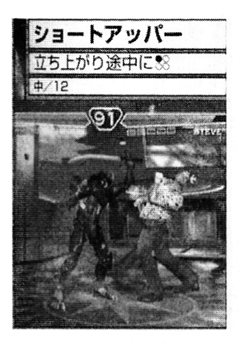
中／22



ショートアッパー

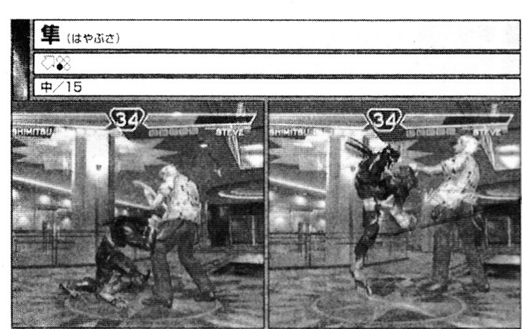
立ち上がり途中に

中／12



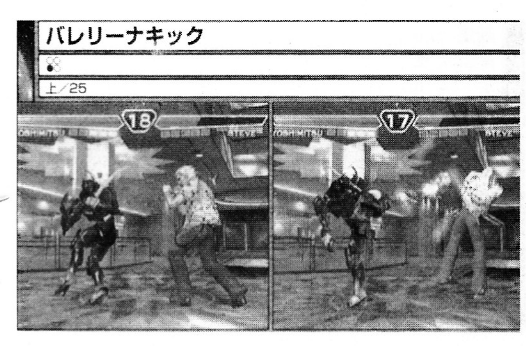
隼（はやぶさ）

中／15



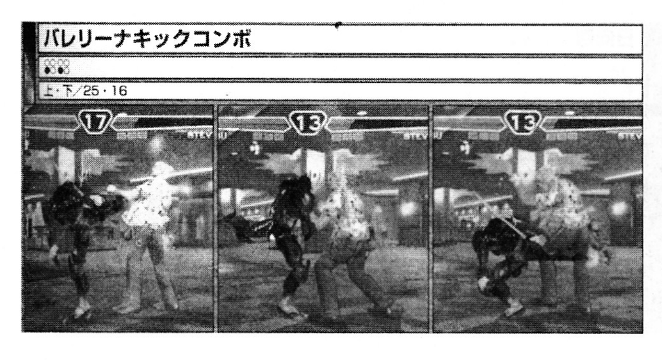
バレリーナキック

上／25



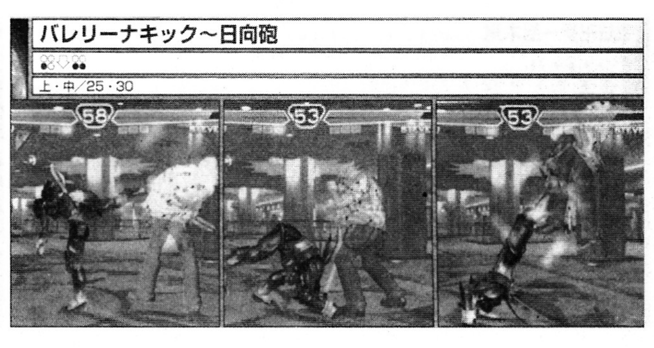
バレリーナキックコンボ

上・下／25・16



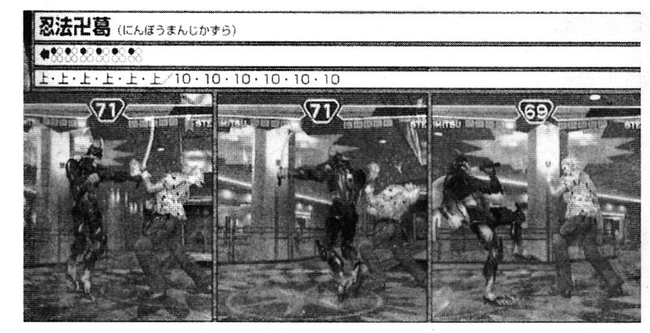
バレリーナキック～日向砲

上・中／25・30



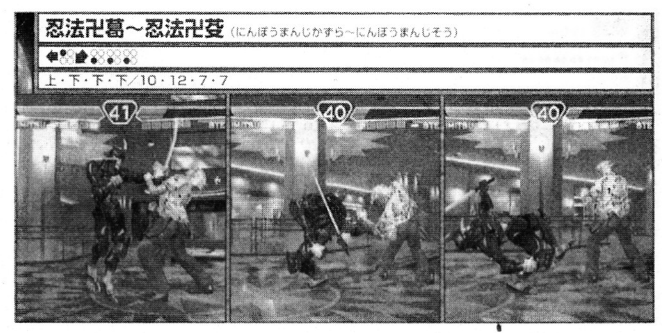
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）

上・上・上・上・上・上／10・10・10・10・10・10



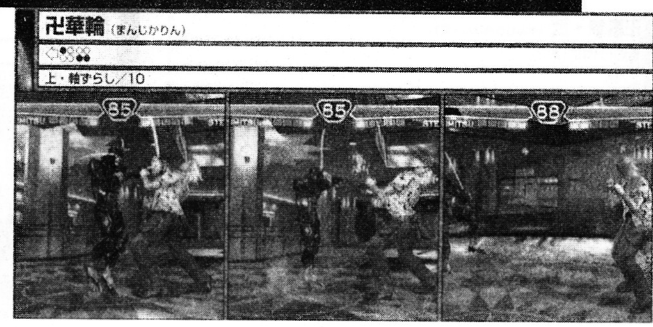
忍法卍葛～忍法卍葵（にんぽうまんじかずら～にんぽうまんじそう）

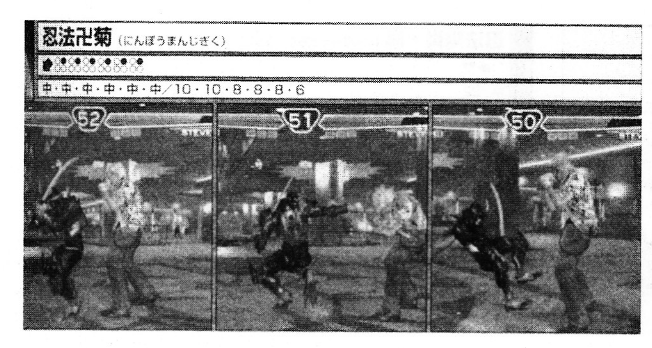
上・下・下・下／10・12・7・7

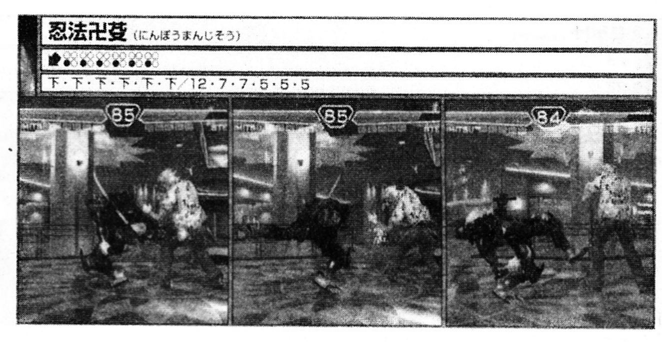


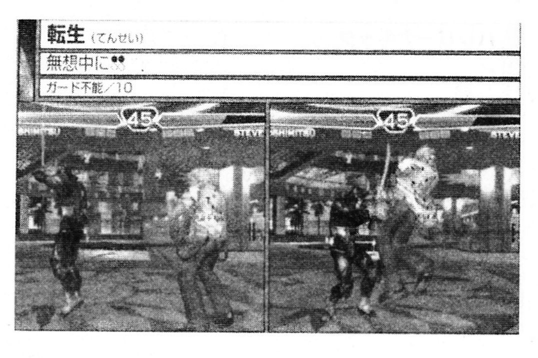

TEKKEN

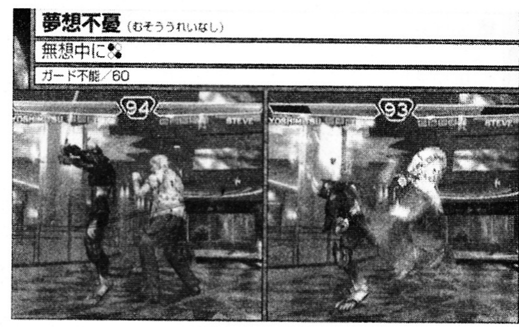

忍法卍葛～忍法卍妛～倒木蹴 (にんぽうまんじかずら～にんぽうまんじそう～とうぼくしゅう)
上・下・下・中／10・12・7・12


卍華輪 (まんじかりん)
上・軸ずらし／10

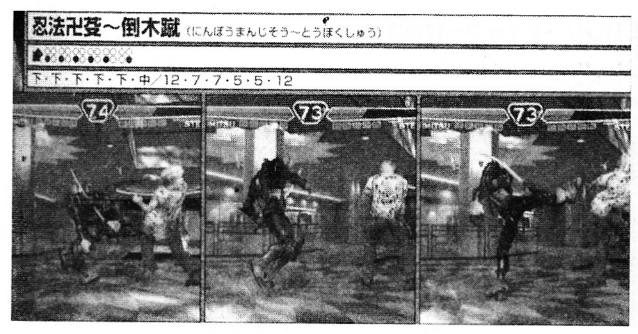

忍法卍菊 (にんぽうまんじぎく)
中・中・中・中・中・中／10・10・8・8・8・6

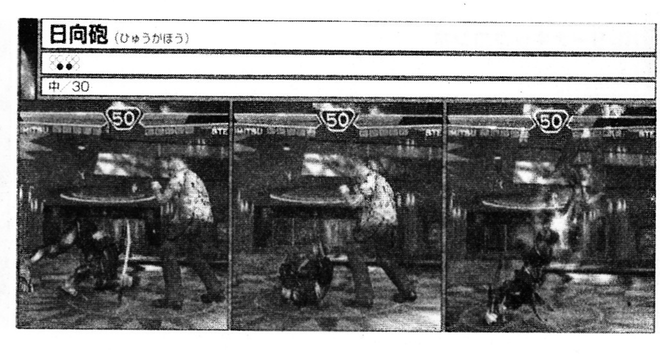

忍法卍妛 (にんぽうまんじそう)
下・下・下・下・下・下／12・7・7・5・5・5

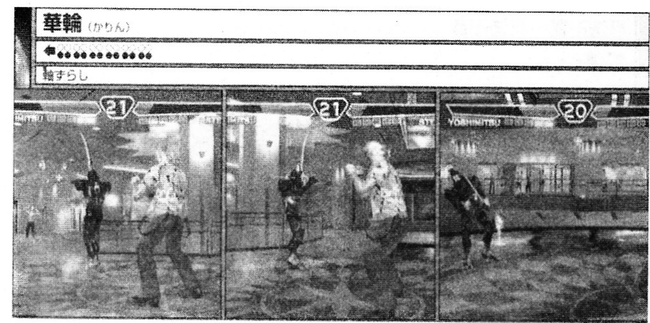

転生 (てんせい)
無想中に
ガード不能／10

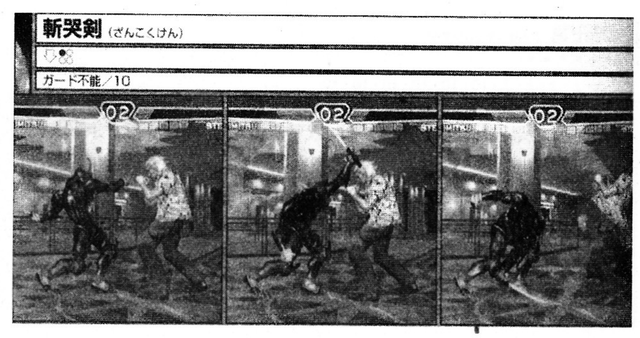

夢想不憂 (むそううれいなし)
無想中に
ガード不能／60


伽藍 (がらん)
無想中に
特中／15


忍法卍妛～倒木蹴 (にんぽうまんじそう～とうぼくしゅう)
下・下・下・下・下・中／12・7・7・5・5・12

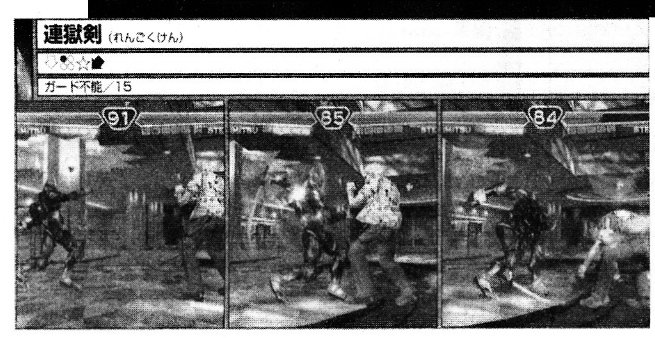

日向砲 (ひゅうがほう)
中／30

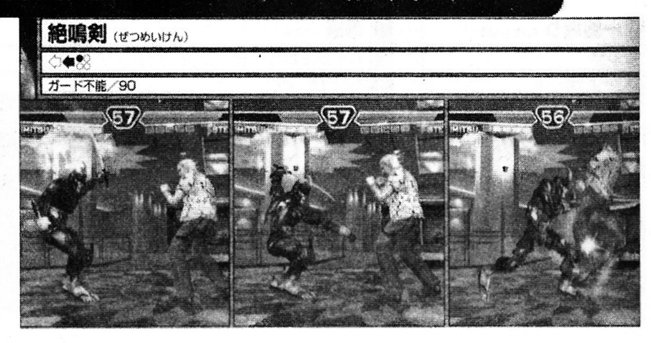

華輪 (かりん)
軸ずらし

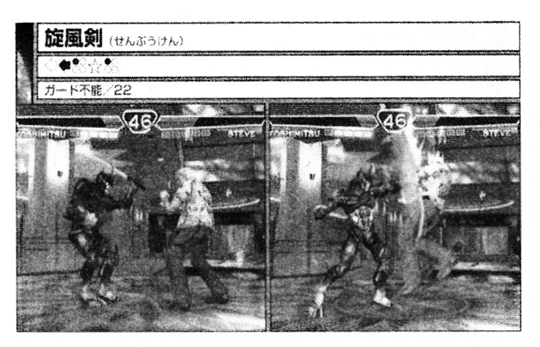

斬哭剣 (ざんこくけん)
ガード不能／10



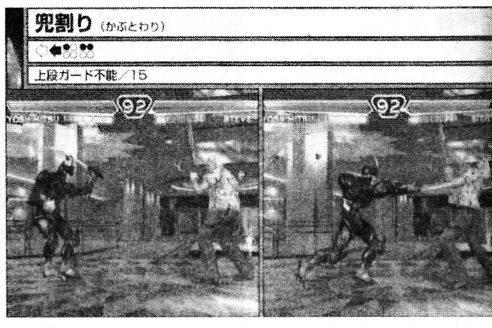

新世纪格斗全书2001

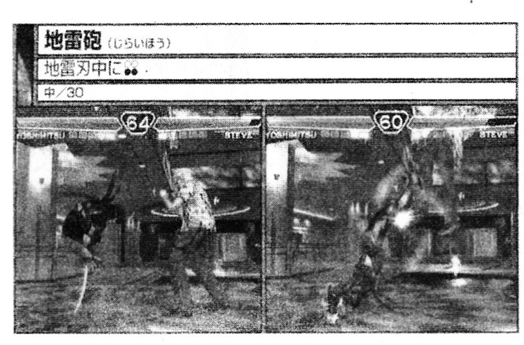

連獄剣（れんごくけん）
ガード不能／15

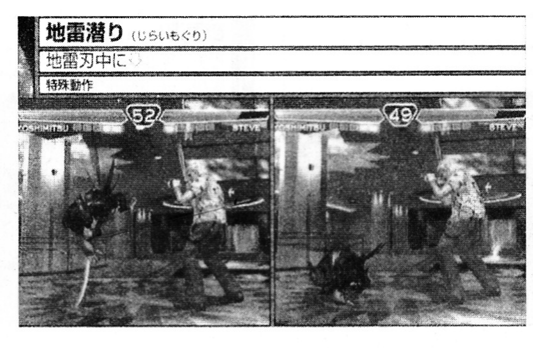

絶鳴剣（ぜつめいけん）
ガード不能／90

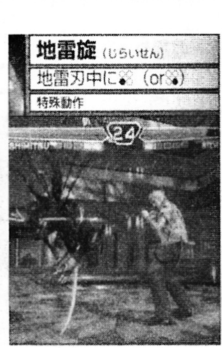

旋風剣（せんぷうけん）
ガード不能／22

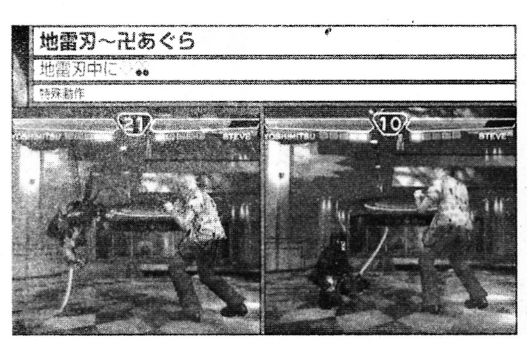

否・旋風剣（いな・せんぷうけん）
特殊動作／0

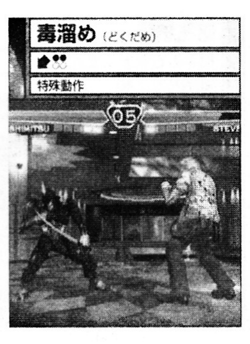

兜割り（かぶとわり）
上段ガード不能／15

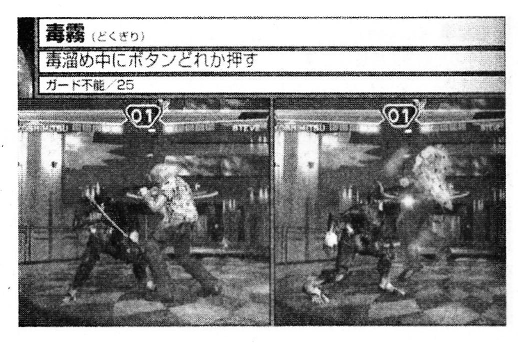

地雷砲（じらいほう）
地雷刃中に
中／30

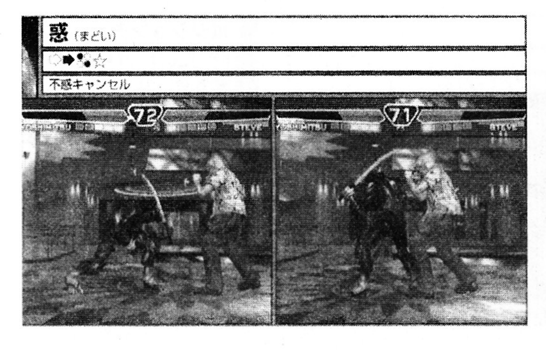

地雷潜り（じらいもぐり）
地雷刃中に
特殊動作


地雷旋（じらいせん）
地雷刃中に（or）
特殊動作

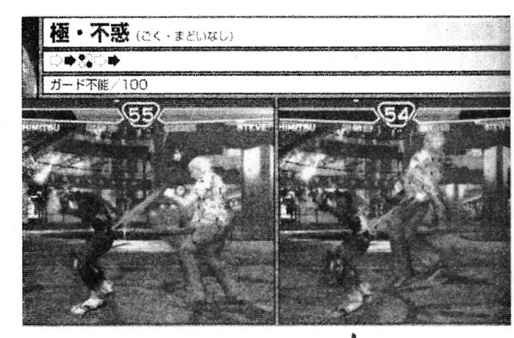

地雷刃～卍あぐら
地雷刃中に
特殊動作


毒溜め（どくだめ）
特殊動作


毒霧（どくぎり）
毒溜め中にボタンどれか押す
ガード不能／25

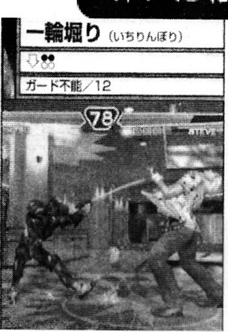

惑（まどい）
不惑キャンセル


不惑（まどいなし）
ガード不能／100

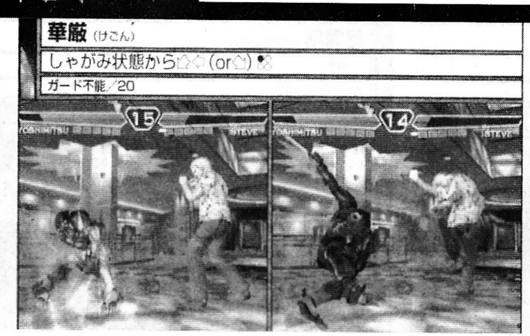

極・不惑（ごく・まどいなし）
ガード不能／100



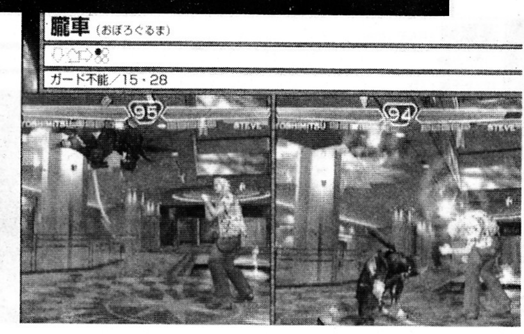
一輪堀り（いちりんぼり）
⇩
ガード不能／12



華厳（けごん）
しゃがみ状態から⇧⇦（or⇧）
ガード不能／20



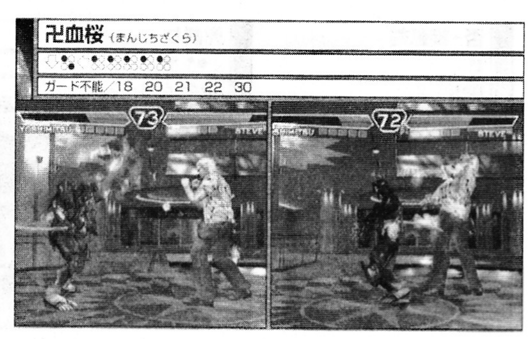
朧車（おぼろぐるま）
⇩⇧⇨
ガード不能／15・28



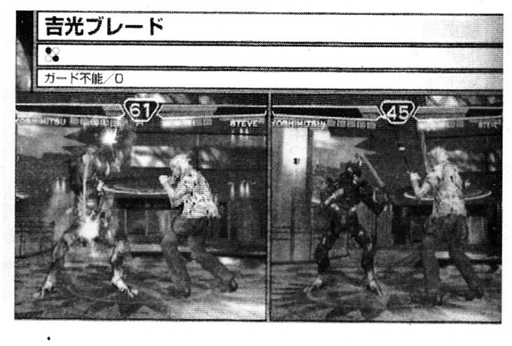
不憂（ウレイナシ）
⇩
ガード不能（自殺技）／60



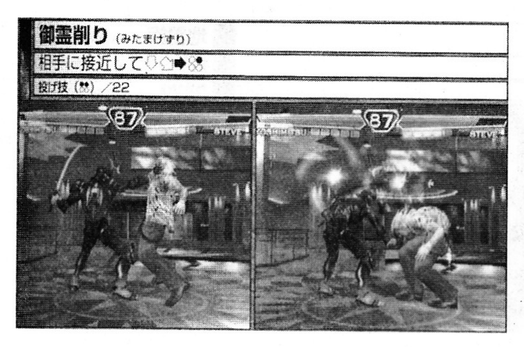
卍血桜（まんじちざくら）
⇩
ガード不能／18 20 21 22 30



吉光ブレード
ガード不能／0



御霊削り（みたまけずり）
相手に接近して⇩⇧➡
投げ技（）／22



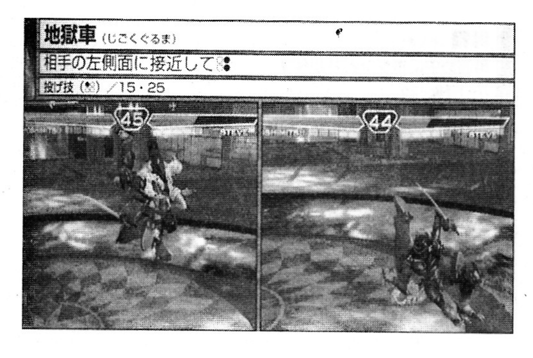
御霊返し（みたまがえし）
相手に接近して⇩⇧⇦➡
投げ技（×）／相手体力26回復



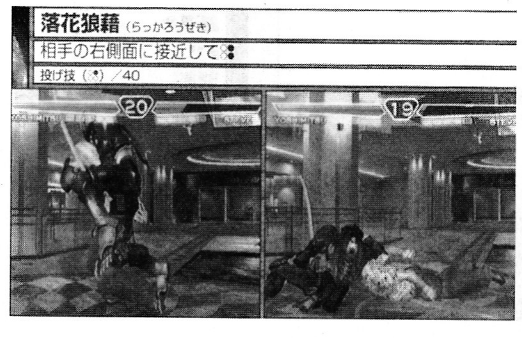
雫（しずく）
相手に接近して
投げ技（）／30



地獄車（じごくぐるま）
相手の左側面に接近して
投げ技（）／15・25



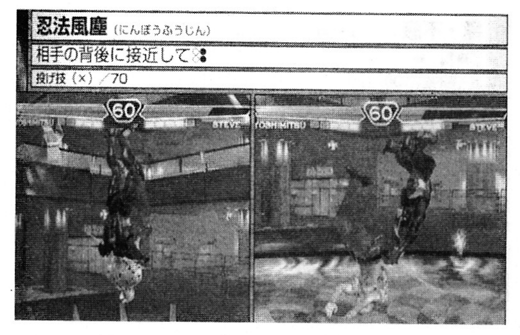
落花狼藉（らっかろうぜき）
相手の右側面に接近して
投げ技（）／40



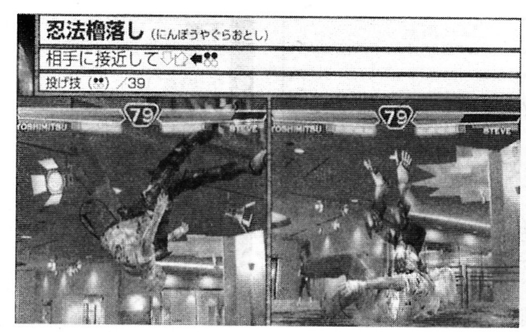
意匠惨憺（いしょうさんたん）
相手に接近して⇩➡
投げ技（）／30



忍法風塵（にんぽうふうじん）
相手の背後に接近して
投げ技（×）／70



忍法櫓落し（にんぽうやぐらおとし）
相手に接近して⇩⇧⬅
投げ技（）／39



ポジションチェンジ
相手に接近して（or➡or⬇or⬆）
投げ技（）／0



豹王：king

国籍： 墨西哥
流派： 摔角
年龄： 30
背景故事：

铁甲豹王(Armor king)——King老师和养父死于一次斗殴事件。king在铁豹王的墓碑前发誓了他将找到那个杀死老师的人为他老师复仇。现在那个人正在亚利桑那州监狱服刑。用他节省下来从职业摔角锦标赛中挣到的钱，king安排把在监狱里的凶手释放出来，并且给他入场券。King为了仇人向铁拳大赛进发，那个人就是马杜克……

拥有华丽投技的豹王在铁拳4引入墙壁概念之后变得更加强大。因为他的大量投技都可以令对手撞击墙壁产生进一步的伤害。而且在铁拳TT的固有技的基础上，豹王还增加了大量的铁甲豹王的技法，令他的打击手段更加丰富。

豹王的新技掌底～かわず落とし左拳、右拳、右拳+右脚以及掌底アッパー～滞空ブレンバスター左拳、右拳、左拳、右拳+右脚将投掷技巧结合在普通攻击之后，对于那些防御型的对手非常有效。而且上述指令还可以派生出掌底～ジャンピングパワーボム左拳、右拳、轻↓、右拳+右脚以及掌底アッパー～ジャンピングパワーボム左拳、右拳、左拳、轻↓、右拳+右脚这两种左右连拳之后的下段投掷技巧，令妄图蹲踞闪避的对手受到打击。而且新技ジャガーインパクト和スーパーナックルボム两种不能防御技巧主招动作相似，只是延迟时间完全不同，非常令对手迷惑。同时豹王的ブルータルサイクロン是非常实用的两发中段技巧，不但攻击力高，而且即使遭到对手防御敌方也很难反击，所以在地面战或者是空中连续技中都是非常实用的招术。

虽然豹王本身善于使用各种各样的投技，但是单单凭借投技的丰富并不能取得最后的胜利，必须善于利用通常技和必杀技来牵制对手，为进一步的投掷技巧做准备。继承自铁甲豹王的固有技ジャンピングニー、ナックルボム、以及スーパーナックルボム都是判定很强的打击技，很大程度上弥补了豹王打击技少的缺点，同时还能够与很多连续投掷技巧形成二择，是铁拳4中攻击手段的核心之一。

在豹王的众多投技中，通常投也占有极大的一部分，与指令投相比，通常投速度快，而且不易被对手反击，攻击力也不弱，在对战时可以结合对手的防御特点使用一些通常投来攻击对手。Sdream要提醒大家的是很多普通的指令投之后对手的倒地姿势、硬直时间以及与豹王的距离都有细微的差异，这些技巧其后很多是可以继续追加攻击的，具体的方式就需要大家在实战中总结了，这里不再赘述。

豹王的指令投可以说是他最华丽的攻击手段，但是因为铁拳本身投掷指令往往速度慢于普通攻击，而且拆解指令相对简单，所以豹王指令投完全成功的几率相对低了一些。但是与之相对应的是任何一套连续投掷所造成的伤害值都非常巨大。因此真正的豹王高手实际上应该应用各种固有技作为指令投的铺垫技巧，已达到成功捕获对手的目的。豹王的出招表中有各种投掷技巧的详尽指令、分支以及破解方法的解说。

鉄拳4　技表

キング KING 固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
掌底(しょうてい)	1 2	上、上	6,15
掌底アッパー(しょうていアッパー)	1 2 1	上、上、中	6,15,10
ドロップキック	⇨ ➡ 3+4	中	25

サテライトドロップキック	⇨⇨⇨ 3+4	中	40
ジェイルキック	⇨➡ 4	中	24
ナックルボム	⬀ 1+2	中	35
アリキック	⇩ 3+4 4 4 または ⬇⬊ 4 4 4	下、下、下	7,7,7
アリキック（カウンター時）	⇩ 3+4 4 4 4 4 または ⬇⬊ 4 4 4 4 4	下、下、下、下、下	7,7,5,4,3
エルボードロップ	⇧（または ⬁ または ⬀）2+4	中	35
スマッシュアッパー	⇨➡ 2	中	20
グランドスマッシュ	⇨⇨☆ 2	下	6
ダイナマイトアッパー	しゃがんだ状態から ⬊ 2	中	20
フライングクロスチョップ	⇨➡ 1+2	上	15
フランケンシュタイナー（投げ間合い外）	⬂ 3+4	特中	15
ライトストレート→レフトアッパー	2 1	上、中	10,12
レフトストレート→ライトアッパー	⇩ 1 2 or ⬇ 1 2	特中、中	5,13
ムーンサルトボディープレス	1+4	ガード不能	25
シャドーラリアット	⇨ 1+2	上	25
ジャンピングニー	⇨☆⇩⬊ 4	中	25
スピニングスマッシュ	アリキック１発目の後に 2	下、中	7,10
８９３・Ｋ（はちきゅうさん・けー）	⇦ 4	上	20
ブルータルサイクロン	1+2 1	中、中	15,21
ターンラリアット	背を向けて 1+2	上ガード不能	50
レッグラリアット	横移動中に 3+4	上	54
ガード崩し	⇨➡☆ 1+2	崩し	0
ブラックボム	⇨☆⇩⬂ 1+2	中	28
アッパーカット	横移動中に 2	中	22
かち上げエルボー	立ち途中に 1+2	中	12
レッグブレーカー	⬇⬂ 1	下	21
ショルダータックル	⇨ 2+3	中	40
ダイビングボディープレス	⇨➡ 2+3	中	30
ローリングソバット	⇨ 4	中	23
急所蹴り	背向け中に 3	中	15
エルボーフック	⬂ 1 2	中、中	15,12
ネックカットキック	3+4	上	28
トラースキック	⇦ 3	上	20
水平チョップ	⇦ 1	上	30
ロードロップキック	⬃ 4	下	16
フラッシングエルボー	⇩ 1+2	中	21

アローストレート	⇦ ホールド	上	30
アローストレート～パワーボム	⇦ ホールド ⇩	上	30
アローエルボー	⇦	上	10
ジャガーストレート	⇨ ➡	中	20
掌底（しょうてい）～投げ掴み		上、上	6,15
掌底（しょうてい）～下段投げ掴み	⇩	上、上	6,15
掌底アッパー～投げ掴み		上、上、中	6,15,10
掌底アッパー～下段投げ掴み	⇩	上、上、中	6,15,10
ミドルキック～延髄	⬂	中、上	17,15

鉄拳4　技表

キング KING 投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
スイングＤＤＴ	接近して ➡		投げ技	35
ブレンバスター	接近して		投げ技	35
アルゼンチンバックブリーカー	相手の左側で接近して		投げ技	20,20
ニークラッシャー	相手の右側で接近して		投げ技	42
ハーフボストンクラブ	背後から接近して ➡	×	投げ技	60
コブラツイスト	背後から接近して	×	投げ技	60
ストレッチバスター	背後から接近して ⇦ ➡	×	投げ技	75
背中向きからの投げ掴み	背を向けて または	または	投げ技	
ツームストンパイルドライバー	接近して ⬁ ➡		投げ技	58
ジャイアントスイング	接近して ⇨ ⇦ ⬁ ⇩ ⬂ ➡		投げ技	70
フランケンシュタイナー（投げ間合い内）	⬂	×	投げ技	30
フランケンシュタイナー（投げ間合い内、ガードせず）	⬂	×	投げ技	15+30
フィギアフォーレッグロック	接近して ⬋		投げ技	32
ココナッツクラッシュ	接近して ⬊		投げ技	30
マッスルバスター	⇩ ⬁ ⬅		投げ技	50
アルティメットタックル	しゃがみ中に or ⇨ ⇩ ⬊		投げ技	5
ジャンピングパワーボム	相手しゃがみ中に接近して ⇩		下段投げ	45
下段さばき	⬃（または⇩） または ⬃（または⇩）		返し技	
ドラゴンスクリュー	相手の攻撃に合わせて ⬅		返し技	35
回転アキレス腱固	相手の攻撃に合わせて ⬅		返し技	37
ポジションチェンジ1				
ポジションチェンジ2	➡			
ポジションチェンジ3	⬇			
ポジションチェンジ4	⬆			
アルティメットタックル	⬇ または ⬋ または ⇨ ⇩ ⬊		ガード不能投げ技	5
タックルパンチ	タックル後に	または	投げ技	5.5.5.5.5
腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	タックル後に		投げ技	25
レイジウインド	腕拉ぎ十字固中に	×	投げ技	10



膝十字固(ひざじゅうじがため)	タックル後に		投げ技	20
カゼスペシャル	膝十字固中に	×	投げ技	20.20
ストラングルホールド	仰向けダウン相手の上半身側で またはで		ダウン投げ	28
ジャイアントスイング	仰向けダウン相手の下半身側で または		ダウン投げ	20.10
ゴールデンヘッドバット	仰向けダウン相手の下半身側で⬊		ダウン投げ	33
フィギアフォーレッグロック	仰向けダウン相手の下半身側で⬋		ダウン投げ	33
転がす	仰向けダウン相手の左側面で または		ダウン投げ	0
転がす	仰向けダウン相手の右側面で または		ダウン投げ	0
サーフボードストレッチ	うつ伏せダウン相手の上半身側で または		ダウン投げ	32
ハーフボストンクラブ	うつ伏せダウン相手の下半身側で または		ダウン投げ	30
キャメルクラッチ	うつ伏せダウン相手の左側面で または		ダウン投げ	35
弓矢固(ゆみやがため)	うつ伏せダウン相手の右側面で または		ダウン投げ	37
ロープ投げ	接近して⬅	×	投げ技	0
ロープ投げ～引き戻し	接近して⬅		投げ技	0
ロープ投げ～投げ飛ばし	接近して⬅		投げ技	8
ロープ投げ～叩きつけ	接近して⬅		投げ技	10
ロープ投げ～後方取り	接近して⬅		投げ技	0
ジャガードライバー	接近して⇩⇘➡		投げ技	25
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に10フレーム待って	×	投げ技	25
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に	×	投げ技	30
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時に		投げ技	30
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時に ⇧⇩		投げ技	60
スタンディングアキレスホールド	相手に接近して⇨⇩⬊		投げ技	30
インディアンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に		投げ技	30
ロメロスペシャル	インディアンデスロック中に	×	投げ技	50
S．T．F	スタンディングアキレスホールド中に		投げ技	40
スコーピオンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に		投げ技	40
アームブリーカー	相手に接近して⇨⇩⬊		投げ技	20
トリプル・アームブリーカー	アームブリーカー中に		投げ技	10,15
カワズ落し	アームブリーカー中に		投げ技	20
ストラングル・ホールド	カワズ落し中に	×	投げ技	25
チキンウイングフェイスロック	アームブリーカー中に		投げ技	25
ドラゴン・スリーパー	チキン中に		投げ技	30
ローリング・クレイドル	チキン中に		投げ技	79

ワンダフルメキシカンコンボ　※下記のリバースアームクラッチスラムからジャイアントスイングまでをセットでワンダフルメキシカンコンボと呼ぶ。

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
リバースアームクラッチスラム(A)	相手に接近して⇨⬊		投げ技	25
リバースアームクラッチスラム(B)	相手に接近して⇨⬊		投げ技	25
バックドロップ	リバースアームクラッチスラム中に	または	投げ技	18
ジャーマンスープレックス	バックドロップ中に		投げ技	18
パワーボム	ジャーマンスープレックス中に	×	投げ技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中に		投げ技	27



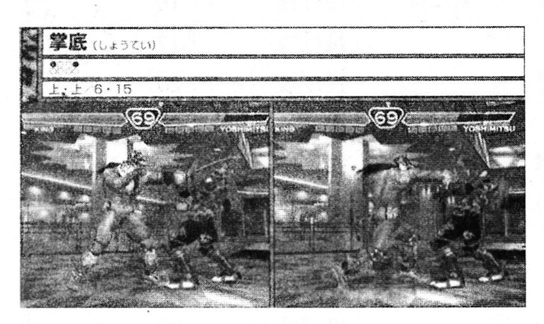
マッスルバスター	パワーボム中に 3 1 2 3+4 1+2+3+4	2	投げ技	32

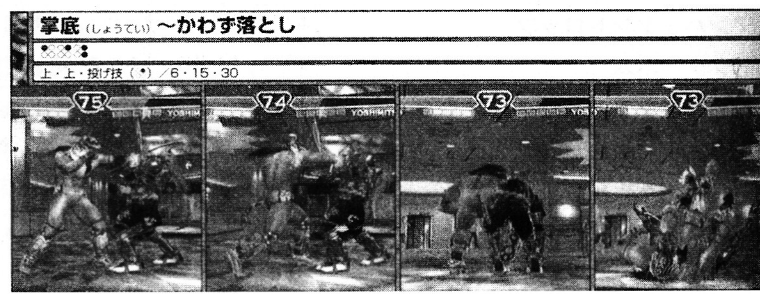
ベルウッドスペシャルコンボ　※下記のリバースゴリースペシャルボムからマッスルバスターまでをセットでベルウッドスペシャルコンボと呼ぶ。

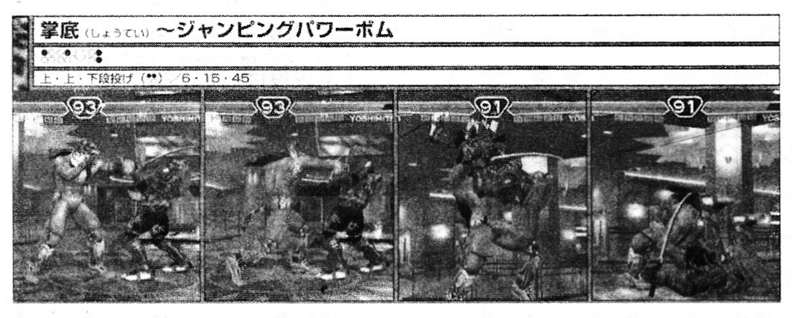
技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
リバースゴリースペシャルボム	相手に接近して ⇨ ➘ 1+2	1+2	投げ技	28
リバースゴリースペシャルボム	相手しゃがみ中に接近して ⇘ ➘ 2+4	2	下段投げ	28
キャノンボールバスター	リバースゴリースペシャルボム中に 2 2 1+2	×	投げ技	18
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中に 3+4 1+2 2+4	2	投げ技	17
ドクターボム	マンハッタンドロップ中に 1 2 3+4 1+2	×	投げ技	20
ジャイアントスイング	ドクターボム中に 2 1 3 4	2	投げ技	27
マッスルバスター	ドクターボム中に 3 1 2 3+4 1+2+3+4	1	投げ技	32
キャノンボールバスター	軸避け中 2+4（相手の背後左右を掴んだ時）	1 または 2	投げ技	18
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中に 3+4 1+2 2+4	2	投げ技	17
ドクターボム	マンハッタンドロップ中に 1 2 3+4 1+2	×	投げ技	20
ジャイアントスイング	ドクターボム中に 2 1 3 4	1	投げ技	27
マッスルバスター	ドクターボム中に 3 1 2 3+4 1+2+3+4	2	投げ技	32
キャノンボールバスター	軸避け中 2+4（相手の背後左右を掴んだ時）	1 または 2	投げ技	18
パワーボム	キャノンボールバスター中に 1 2 3+4	1	投げ技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中に 2 1 3 4	1	投げ技	27
マッスルバスター	パワーボム中に 3 1 2 3+4 1+2+3+4	2	投げ技	32
リバースゴリースペシャルボム	相手に接近して ⇨ ➘ 1+2	1+2	投げ技	28
リバースゴリースペシャルボム	相手しゃがみ中に接近して ⇘ ➘ 2+4	2	下段投げ	28
キャノンボールバスター	リバースゴリースペシャルボム中に 2 2 1+2	×	投げ技	18
パワーボム	キャノンボールバスター中に 1 2 3+4	1	投げ技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中に 2 1 3 4	1	投げ技	27
マッスルバスター	パワーボム中に 3 1 2 3+4 1+2+3+4	2	投げ技	32
リバースアームクラッチスラム(A)	相手に接近して ⇨ ➘ 1+3	1	投げ技	25
リバースアームクラッチスラム(B)	相手に接近して ⇨ ➘ 2+4	2	投げ技	25
バックドロップ	リバースアームクラッチスラム中に 2 1 1+2	1 または 2	投げ技	18
キャノンボールバスター	バックドロップ中に 2 2 1+2	2	投げ技	18
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中に 3+4 1+2 2+4	2	投げ技	17
ドクターボム	マンハッタンドロップ中に 1 2 3+4 1+2	×	投げ技	20
ジャイアントスイング	ドクターボム中に 2 1 3 4	2	投げ技	27
マッスルバスター	ドクターボム中に 3 1 2 3+4 1+2+3+4	1	投げ技	32
リバースアームクラッチスラム(A)	相手に接近して ⇨ ➘ 1+3	1	投げ技	25
リバースアームクラッチスラム(B)	相手に接近して ⇨ ➘ 2+4	2	投げ技	25
バックドロップ	リバースアームクラッチスラム中に 2 1 1+2	1 または 2	投げ技	18
キャノンボールバスター	バックドロップ中に 2 2 1+2	2	投げ技	18
パワーボム	キャノンボールバスター中に 1 2 3+4	1	投げ技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中に 2 1 3 4	1	投げ技	27
マッスルバスター	パワーボム中に 3 1 2 3+4 1+2+3+4	2	投げ技	32
M・ドライバー	接近して 2+4 ←	2	投げ技	35
シャイニングウィザード	⇨ ⇨ ⇨ 2+4	1+2	投げ技	30

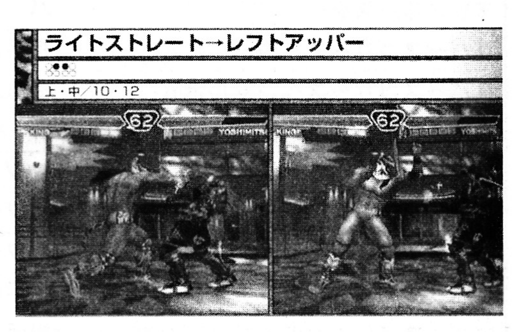
ロックボトム	接近して⬇⇘⇩⬋⁘	⁘	投げ技	45
かわず落とし	⁘⁘⁘	⁘	投げ技	30
ジャンピングパワーボム	⁘⁘⇩⁘	⁘	下段投げ	45
滞空ブレンバスター	⁘⁘⁘⁘	⁘	投げ技	40
ジャンピングパワーボム	⁘⁘⁘⇩⁘	⁘	下段投げ	45
ジェイルキック～ＤＤＴ	⇨➡⁘カウンターヒット	⁘	投げ技	20
アローストレート～ジャンピングパワーボム	⇦⁘ホールドがヒット中⇩⁘	⁘	下段投げ	45
急所蹴り～スタナー	背向け中に⁘がヒット中⁘	⁘	投げ技	20
ドラゴンスクリュー～フィギアフォーレッグロック	ドラゴンスクリュー中に⁘	⁘	投げ技	33

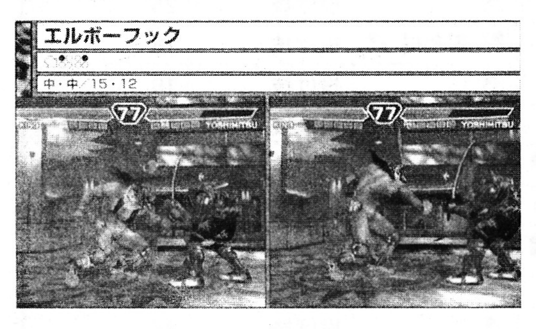
部分招术范例

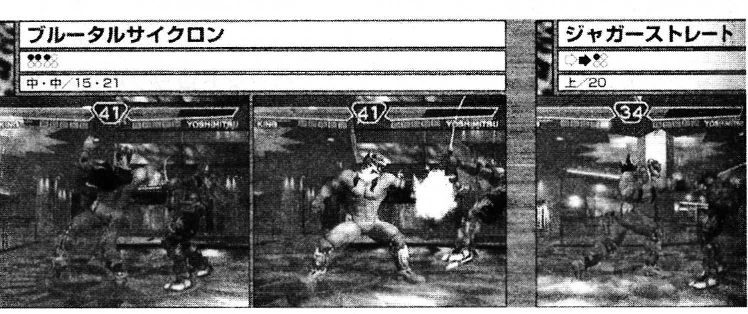


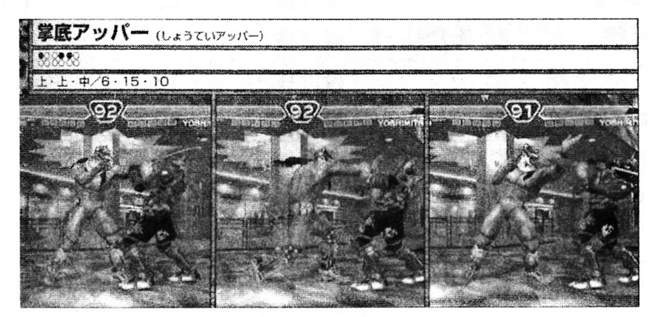


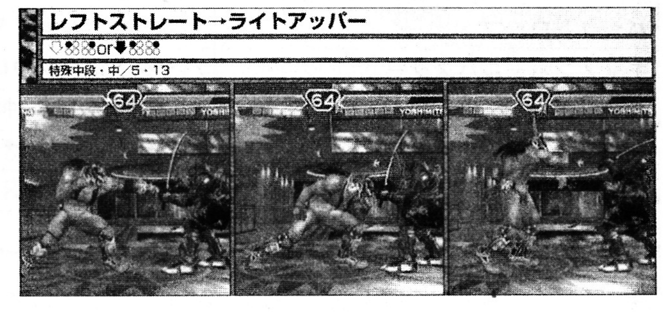






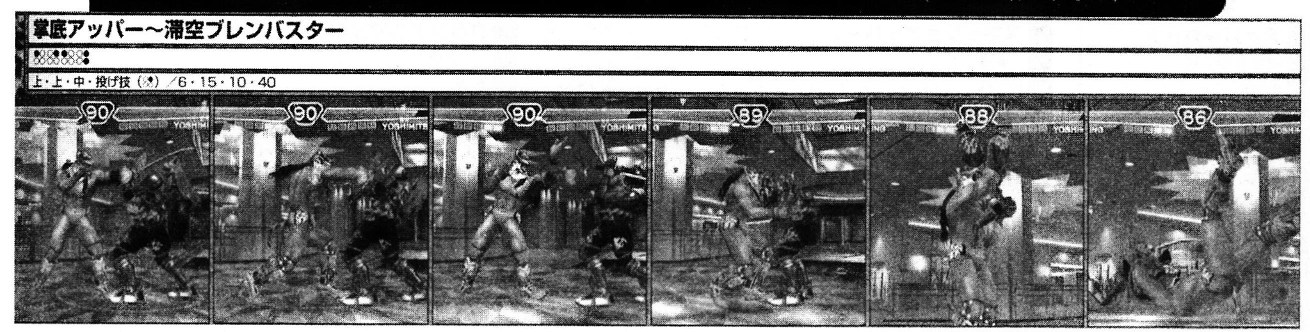


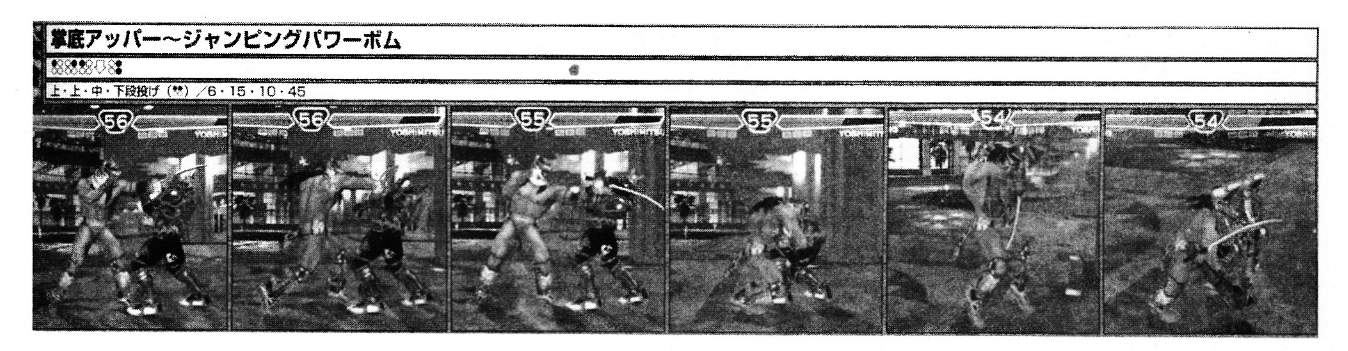


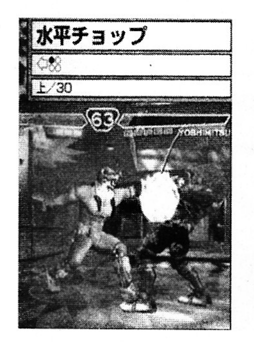



TEKKEN 4

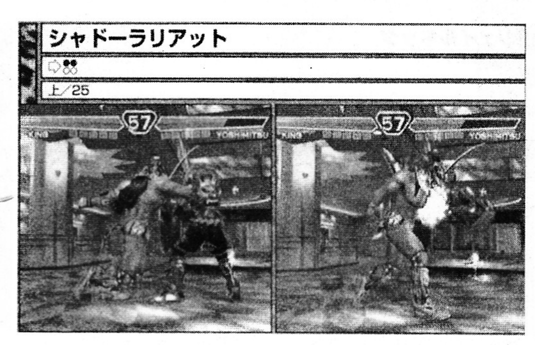

新世纪格斗全书2001

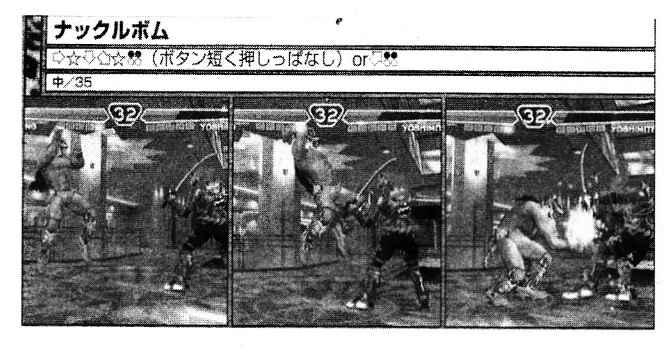

掌底アッパー〜滞空ブレンバスター
上・上・中・投げ技（）／6・15・10・40


掌底アッパー〜ジャンピングパワーボム
上・上・中・下段投げ（）／6・15・10・45

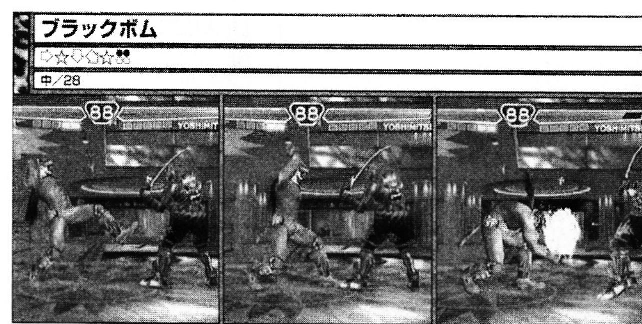

水平チョップ
上／30

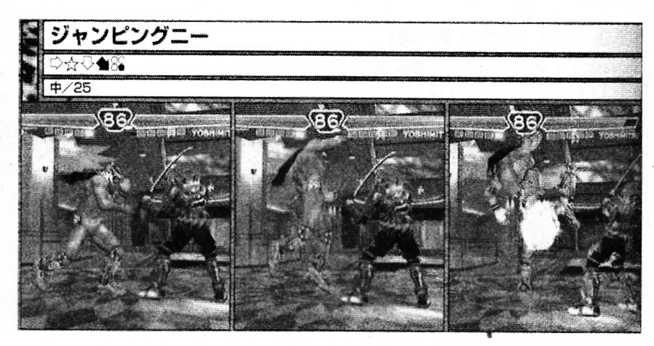

ジャガーインパクト
⇨（ボタン押しっぱなし）
上段ガード不能／50


シャドーラリアット
⇨
上／25


ナックルボム
⇨☆⇩⇦☆（ボタン短く押しっぱなし）or
中／35

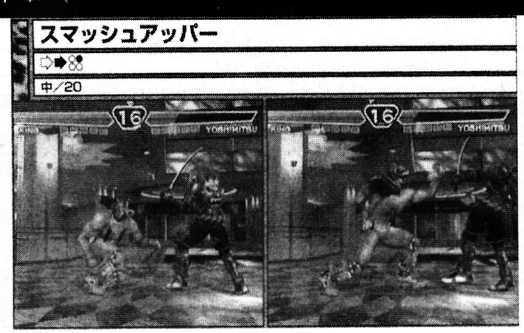

スーパーナックルボム
⇨☆⇩⇦☆（ボタン長く押しっぱなし）or
ガード不能／45

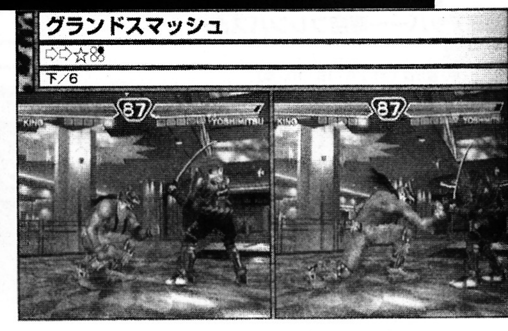

ブラックボム
⇨☆⇩⇦☆
中／28

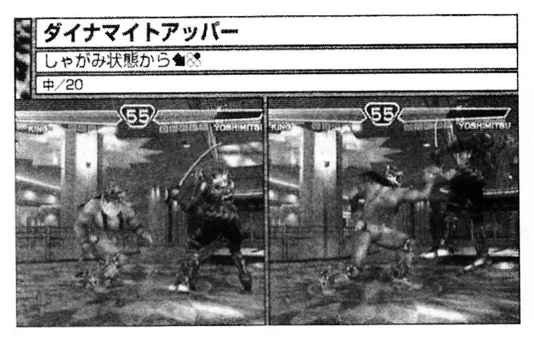

ジャンピングニー
⇨☆⇩
中／25

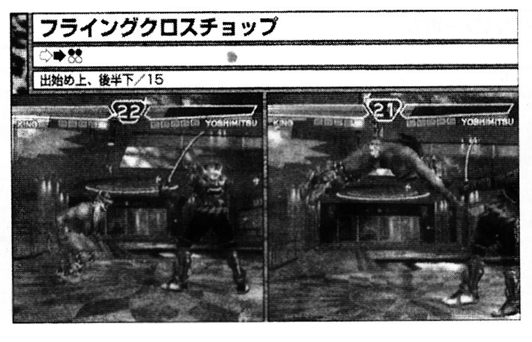

TEKKEN 4

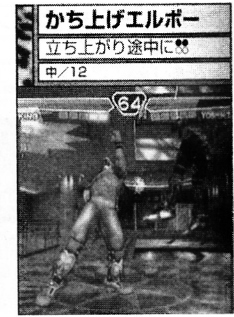

アッパーカット
横移動中に
中／22

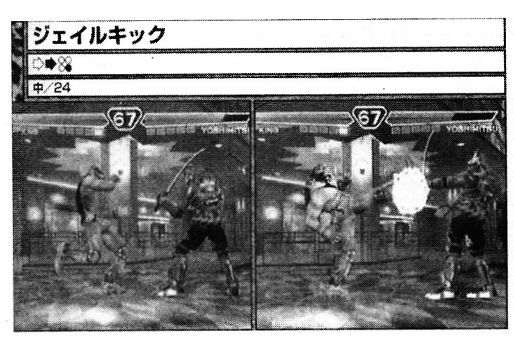

スマッシュアッパー
⇨➡
中／20

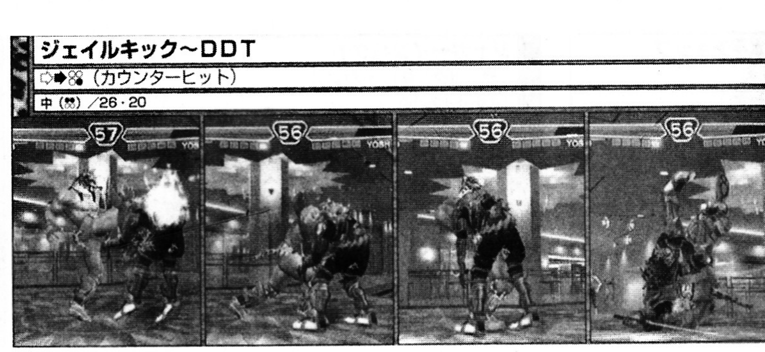

グランドスマッシュ
⇨⇨☆
下／6

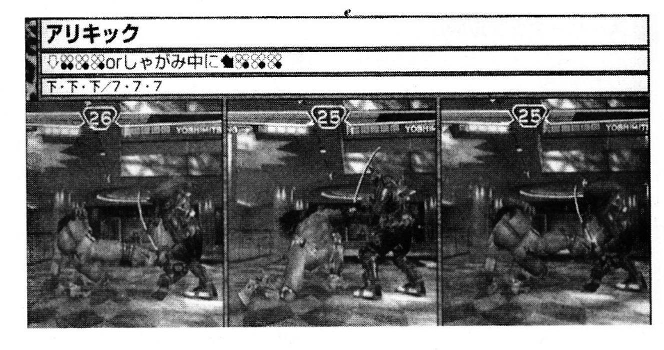

ダイナマイトアッパー
しゃがみ状態から⬆
中／20

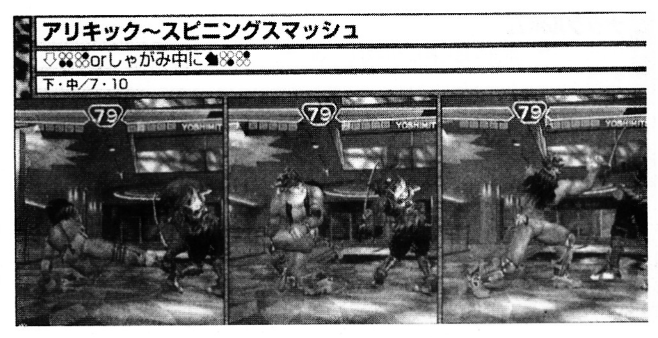

フライングクロスチョップ
⇨➡
出始め上、後半下／15

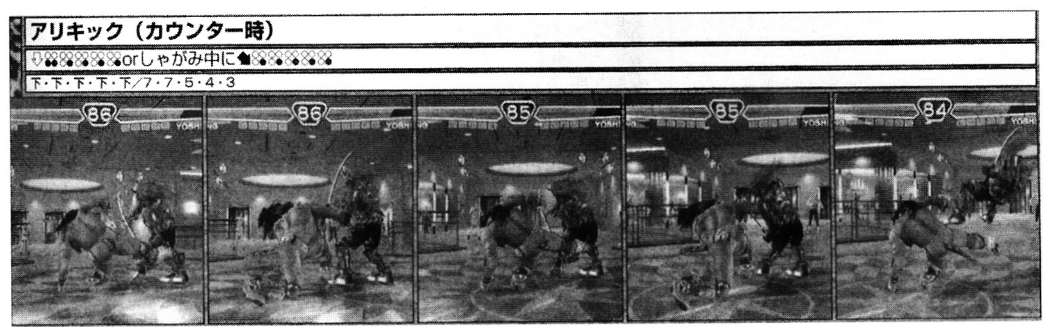

かち上げエルボー
立ち上がり途中に
中／12

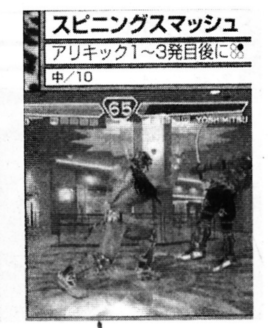

ジェイルキック
⇨➡
中／24


ジェイルキック～DDT
⇨➡（カウンターヒット）
中（）／26・20


アリキック
⇩orしゃがみ中に⬆
下・下・下／7・7・7


アリキック～スピニングスマッシュ
⇩orしゃがみ中に⬆
下・中／7・10


アリキック（カウンター時）
⇩orしゃがみ中に⬆
下・下・下・下・下／7・7・5・4・3

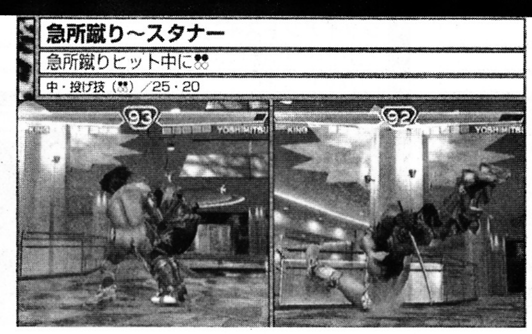

スピニングスマッシュ
アリキック1～3発目後に
中／10



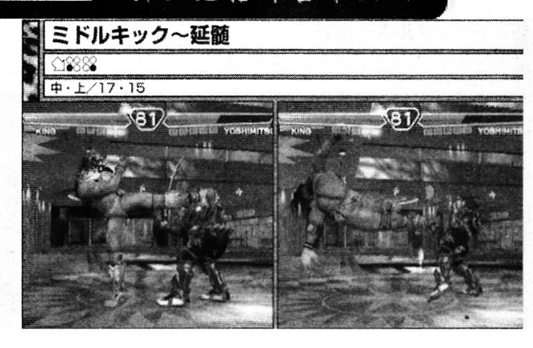
急所蹴り
背向け中に
中／15



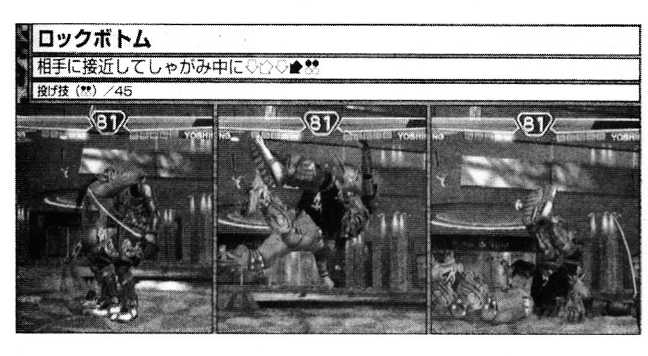
急所蹴り～スタナー
急所蹴りヒット中に
中・投げ技（）／25・20



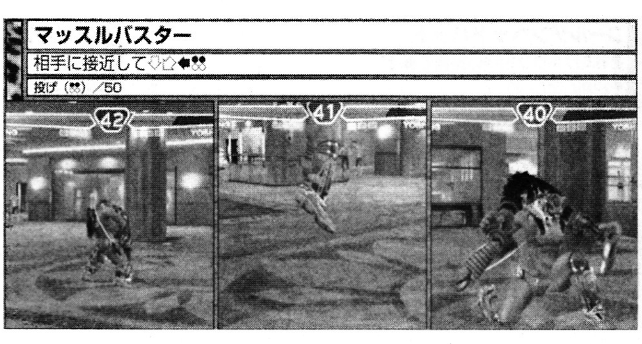
ミドルキック～延髄
中・上／17・15



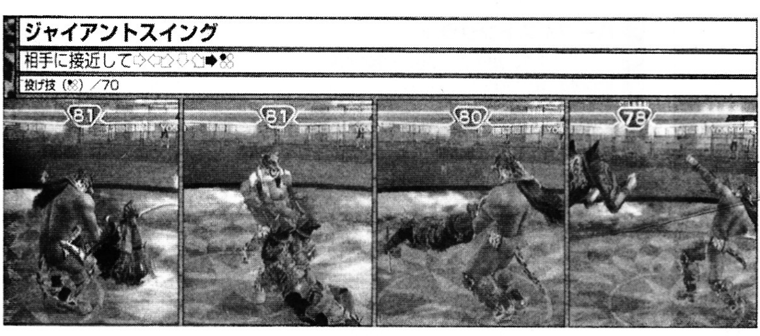
ロックボトム
相手に接近してしゃがみ中に
投げ技（）／45



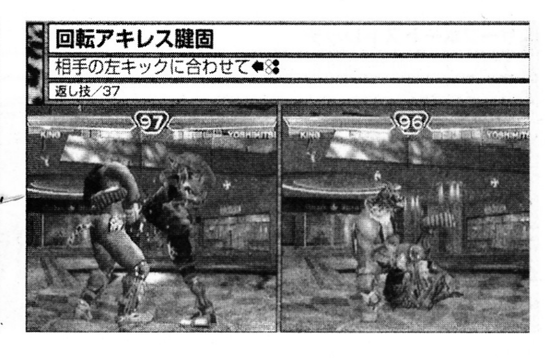
マッスルバスター
相手に接近して
投げ（）／50



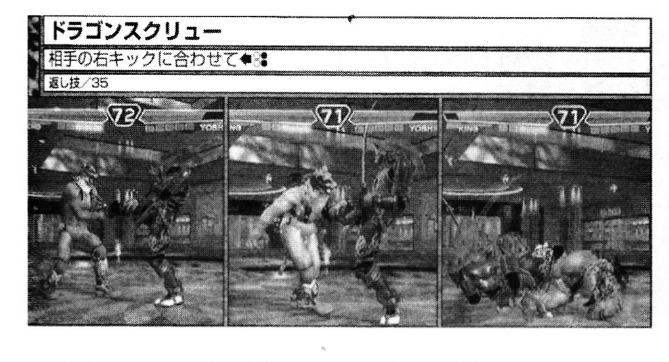
ジャイアントスイング
相手に接近して
投げ技（）／70



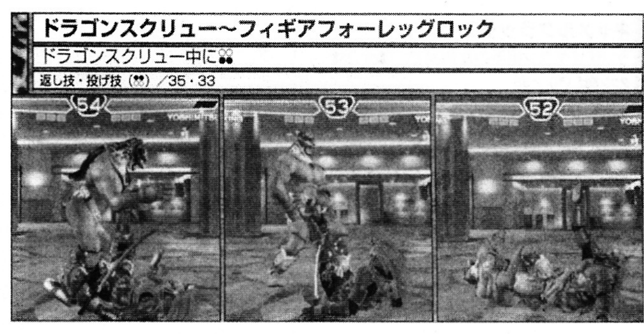
回転アキレス腱固
相手の左キックに合わせて
返し技／37



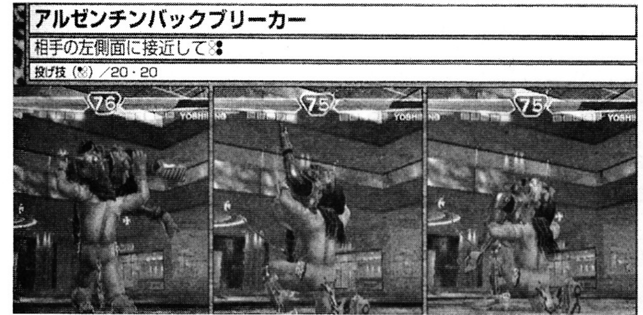
ドラゴンスクリュー
相手の右キックに合わせて
返し技／35



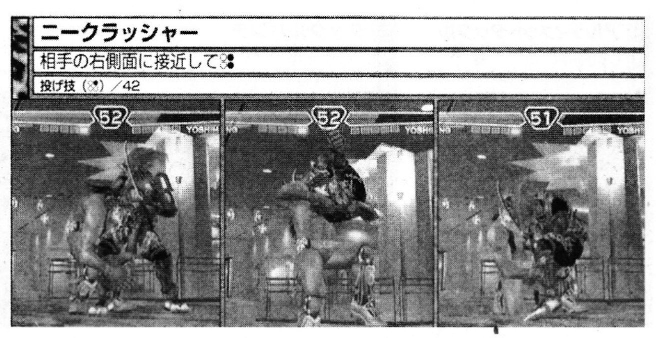
ドラゴンスクリュー～フィギアフォーレッグロック
ドラゴンスクリュー中に
返し技・投げ技（）／35・33



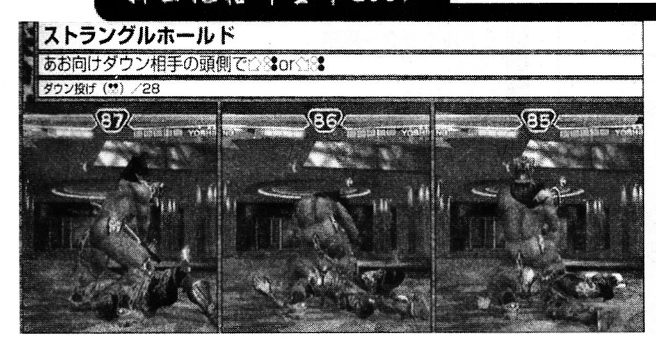
アルゼンチンバックブリーカー
相手の左側面に接近して
投げ技（）／20・20



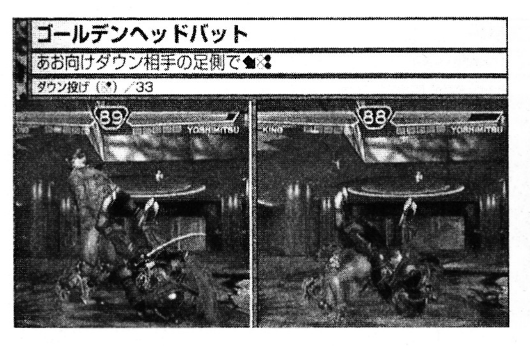
ニークラッシャー
相手の右側面に接近して
投げ技（）／42

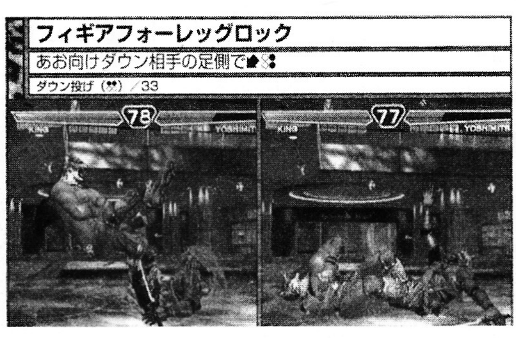


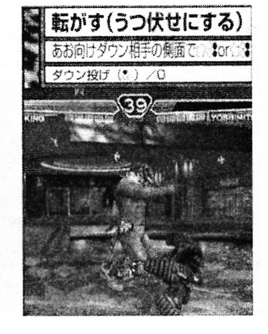

TEKKEN 4

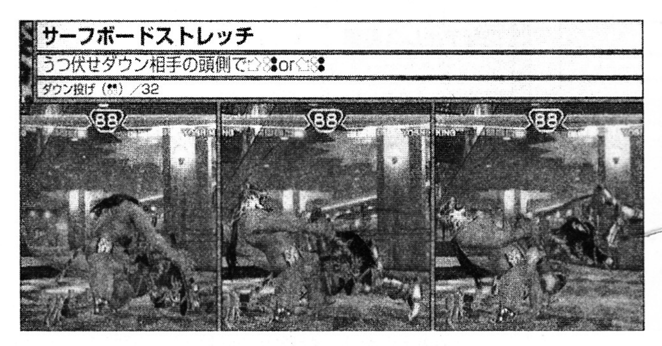

ストラングルホールド
あお向けダウン相手の頭側で or
ダウン投げ（）／28

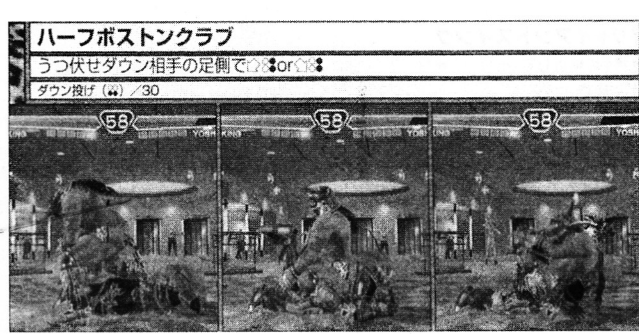

ジャイアントスイング
あお向けダウン相手の足側で or
ダウン投げ（）／20・10

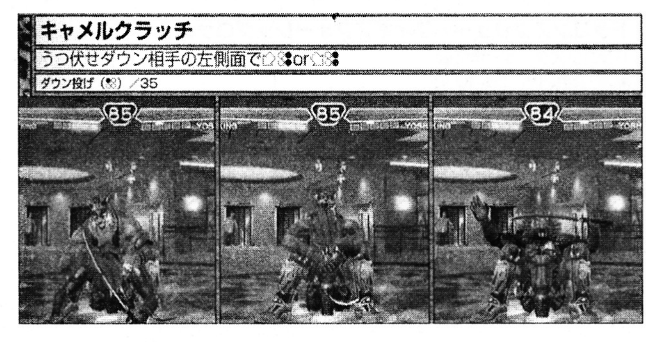

ゴールデンヘッドバット
あお向けダウン相手の足側で
ダウン投げ（）／33

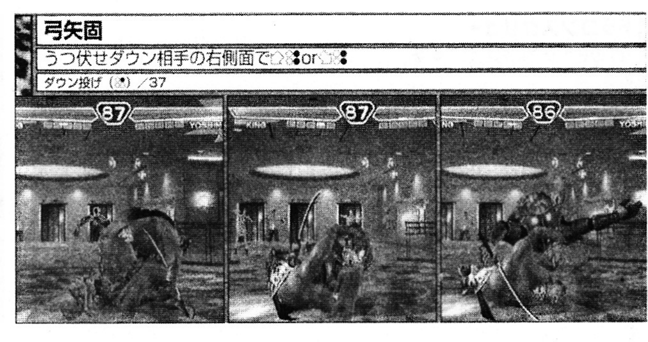

フィギアフォーレッグロック
あお向けダウン相手の足側で
ダウン投げ（）／33

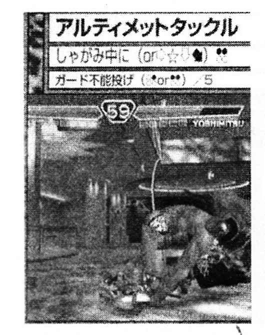

転がす(うつ伏せにする)
あお向けダウン相手の側面で or
ダウン投げ（）／0

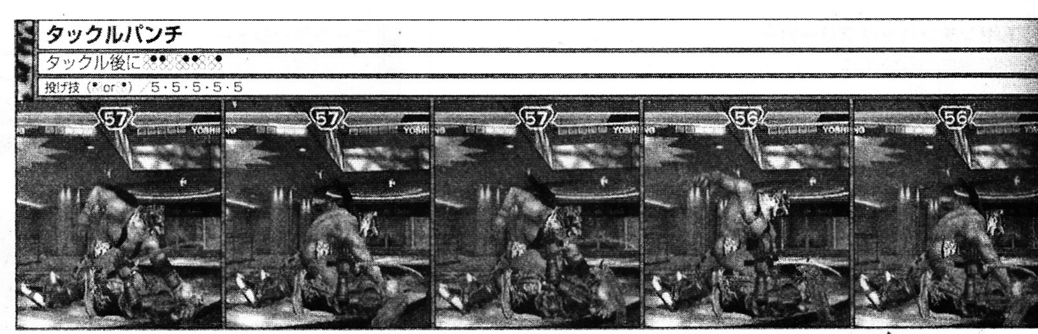

サーフボードストレッチ
うつ伏せダウン相手の頭側で or
ダウン投げ（）／32


ハーフボストンクラブ
うつ伏せダウン相手の足側で or
ダウン投げ（）／30


キャメルクラッチ
うつ伏せダウン相手の左側面で or
ダウン投げ（）／35

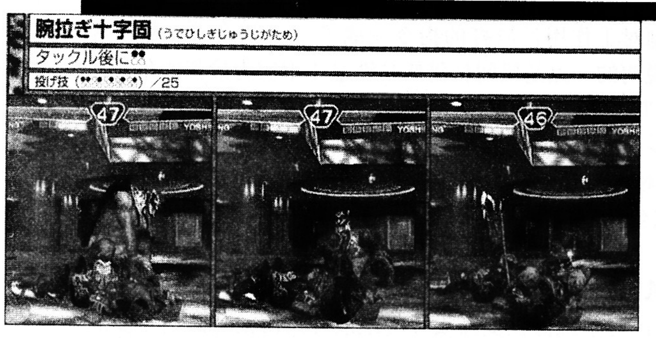

弓矢固
うつ伏せダウン相手の右側面で or
ダウン投げ（）／37

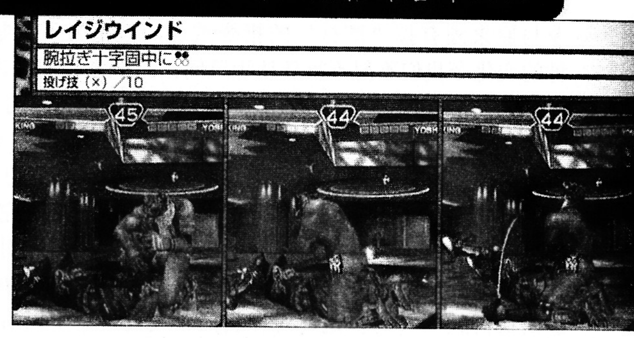

アルティメットタックル
しゃがみ中に（or）
ガード不能投げ（or）／5

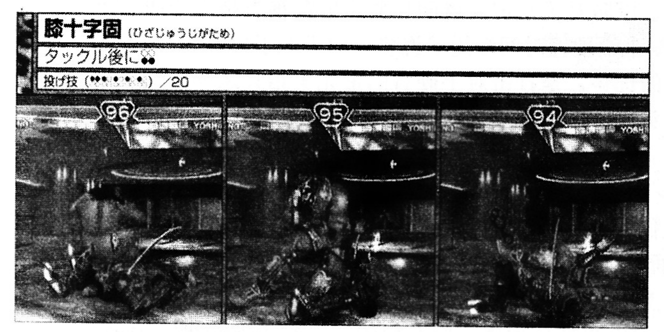

タックルパンチ
タックル後に
投げ技（or）／5・5・5・5・5

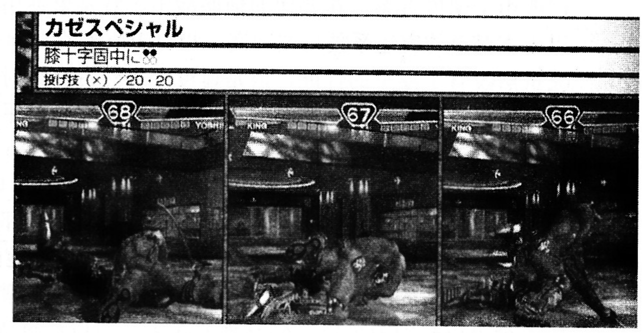












隐藏人物及招术简要介绍

风间仁



国籍： 日本

流派：空手道

年龄： 21岁

背景故事：澳大利亚的布里斯班……在拥挤的新旧建筑物中，一个年轻人在这城市耸立的建筑物之中安顿下来。这个年轻人在那里训练，他用夹克衫的帽子把脸遮起来静静地在那里训练……他就是风间仁。

日复一日，仁进行着空手道的训练。自从三岛平八背弃他之后，仁厌恶同自己有关的一切，他的三岛家族的血统、他的格斗流派、血中的恶魔基因……所有的这一切。他由于道场老师的训练掌握了传统空手道，并设法忘记三岛流喧哗空手。仁希望消灭三岛家族邪恶的血统，消灭三岛一八和他的父亲平八。某一天，仁听到举办铁拳大赛4的消息。这是他一生中毁灭三岛家族邪恶血统的唯一机会。用不着犹豫，仁决定参加铁拳大赛4。仁闪电般击中了训练用的沙袋，只见沙袋被击破，沙子流了出来……

风间仁在铁拳的前一个作品铁拳TT中几乎是实力最强的人物，他拥有完美的攻击防御体系，正是因为在前作中过于完美与强大，才导致NAMCO对其进行脱胎换骨的改造。铁拳4中风间仁所具备的三岛系以及本身若干强力技巧全部被删除，取而代之以全新的空手道招式，而且以多发连续攻击替代了前作中单发强力技巧。特别是若干招式均能令对手进入防御崩坏状态，此后可以追加各种固有技，是风间仁全新的魅力。在对原有的非三岛系技巧进行了革命性的改造基础上，结合新的技巧，风间仁有了全新的攻防概念。新加入的构“残心”能够令风间仁的普通攻击变成不能防卫技，当然在残心的状态下风间仁本身也是没有防御的。

风间仁是各种级别的选手爱用的首选人物。这次铁拳4的风间仁进行的完全性革新使以往很多仁的高手都有无从着手的感觉。他的右合突（风神）不能浮空，双角、闪光烈拳、白鹭游舞、鬼钟楼等强力技巧均被删除，而且空中连续技中的核心技巧罗刹门在铁拳4中很难连接，即使能够连上，也是攻击力很低的空中连续技。地面牵制技巧由于4代系统的改进，下蹲必须按后斜下，使得仁的蹲下左拳的指



令与原来固有技“骸打”的指令重合，但是为了牵制对手作用，骸打的指令变成了下 + 两个拳。这一种种的变化令我们不得不重新认识风间仁。但是我们要说明的一点是风间仁仍然是铁拳 4 中实力最强的角色之一。他的拳脚攻击的平衡性甚至超越了接近于完美的 TTT 中的风间仁，达到了新的高峰。

首先风间仁的逆突き～左中段直突き～中段前回し蹴り以及逆突き～左中段直突き～下段前回し蹴り按出招速度虽然看上去平和，但是很容易击中进攻中的对手。而且直突き～縦蹴和直突き～縦蹴り～左足刀可以将对手击倒。特别是直突き～縦蹴り～左足刀完全针对防守反击型的对手，当他们防御而发以后，往往妄图反击风间仁，这个时候第三发的左足刀将把对手打昏，之后可以连接进一步的连续技。这种高级的固有技就是仁在铁拳 4 中攻击手段的代表技巧之一。风间仁的招牌技巧罗刹门 2 的第三发按住轻↓右拳是不能防御的技巧，这正是针对罗刹门 2 发反击命中以后，对手推前恢复而设计的继续打击的技巧。这个罗刹门改由于速度关系，在普通的地面战中不宜频繁使用，以防对手反击。风间仁原来的雷神拳指令变成了可以击飞对手的突进系技巧左回突，相对于原来的雷神拳来说硬直时间缩短了许多。而类似于风神拳的右回突虽然没有了浮空的性能，但是速度上仍然占有绝对的优势，是打击对手硬直的最完美招式之一。这个招术虽然可以受身，但是本身的攻击力已经足够令对手头痛。而且在最速状态下，对手防御的话会会产生防御崩坏，无法及时反击。

原来的奈落指令完成的新动作踏み込み右下段回し蹴り～胴回し回転蹴り实际上是奈落和碎石踢的结合体，但是这个踏み込み右下段回し蹴り并没有以前那种击中倒地对手的性能了，请大家注意。站立中段技右足刀是极其强力的中段技巧，在空中连续技以及地面战中都是不可或缺的有效招式。胴拔的性能改变很小，是突进系的经典招术之一。而右下段後ろ回し蹴り则是很快的下段牵制技，也可以在一些空连中使用。这个招式因为可以打到倒地的对手，所以结合大量中段技巧使用，将有效的打击对手的防御。追突和紫云二段蹴在铁拳 4 中的浮空效果非常好，几乎是仁最重要的浮空途径。尤其是紫云二段蹴，这次它的判定加强了许多，甚至可以命中倒地的对手，而且收招硬直减少了很多，已经成为正统的浮空技巧，因为浮空高度的增加，其后面的空中连续技可以任意发挥。空中连续技在风间仁身上的变化是最大的，100% 需要重新组织。

鉄拳4　技表

風間 仁 *JIN KAZAMA*　**固有技**

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
直突き～逆突き	1 2	上、上	7,12
直突き～逆突き～内回し踵落し	1 2 3	上、上、中	7,12,25
直突き～逆突き～上段後ろ回し蹴り	1 2 4	上、上、上	7,12,22
風間流五連撃	1 3 2 1 4	上、上、中、中、下	7,10,10,10,10
直突き～縦蹴り～左足刀	1【3 3】3	上、中、中	7,22,13
左肘打ち	⇦1	上	14
骸打ち（むくろうち）	⇩1	中	24
左中段直突き～中段前回し蹴り	⬂1 4	中、中	12,15
左中段直突き～下段前回し蹴り	⬂1 4 4	中、下	12,13
鬼八門（おにはちもん）	立ち途中1 2	中、中	10,16
逆突き～上段後ろ回し蹴り	2 4	上、上	10,14
右裏拳～左中段前回し蹴り	⇦2 3	上、中	12,21
右肘打ち	⇨2	上	22
右突き上げ	⬂2	中	15
逆突き～左中段直突き～中段前回し蹴り	2 1 4	上、中、中	10,10,15
逆突き～左中段直突き～下段前回し蹴り	2 1 3 4	上、中、下	10,10,13
胴抜き（どうぬき）	⇨➡2	中	24
羅刹門・壱	⇦⇨2 1 2	中、中、中	18,14,10

羅刹門・弐	⇦⇨⊞⊞⇘⊞	中、中、中	18,14,15
羅刹門・改	⇦⇨⊞⊞⇘⊞ホールド	中、中、ガード不能	18,14,22
左回し突き	⇨☆⇩➘⊞	中	22
右回し突き	⇨☆⇩➘⊞	上	25
踏み込み右下段回し蹴り	⇨☆⇩➘⊞	下	18
踏み込み右下段回し蹴り～胴回し回転蹴り	⇨☆⇩➘⊞⊞	下、中	18,21
正拳二段突き	⊞	上、上	10,21
三戦(サンチン)立ち	⇦⊞		
残心(ざんしん)	⊞		
左間接蹴り～左足刀	⇩⊞⊞	下、中	7,10
左内回し蹴り～右下段回し蹴り	⇦⊞⊞	上、下	15,15
左足刀	⇘⊞	中	15
左中段回し蹴り	⇨⊞	中	16
縦蹴り	【⇨⊞⊞】	中	22
縦蹴り～左足刀	【⇨⊞⊞】⊞	中、中	22,13
鬼首落し(おにくびおとし)	⇖or⇧or⇗⊞	上	30
左踵落とし	⇨➡⊞	中	25
風間流六連撃	⇨➡⊞⊞⊞⊞⊞⊞	中、上、上、中、中、下	25,5,10,10,10,10
左上段後ろ回し蹴り	立ち途中⊞	上	28
後ろ蹴り	⇦⊞	中	18
右下段回し蹴り	⇙⊞	下	15
右下段後ろ回し蹴り	⇩⊞	下	15
右足刀	⇘⊞	中	33
右中段前蹴り	⇨⊞	中	21
外回し踵落とし	⇨➡⊞	中	19
前蹴上げ	⇧or⇗⊞	上	25
胴回し回転蹴り	【⊞⊞】or立ち途中【⊞⊞】	中	28
飛び二段蹴り	⇩⊞	中、上	5,15
受け流し	相手の攻撃に合わせて⇦⊞		
直突き	⇖⊞	ガード不能	100

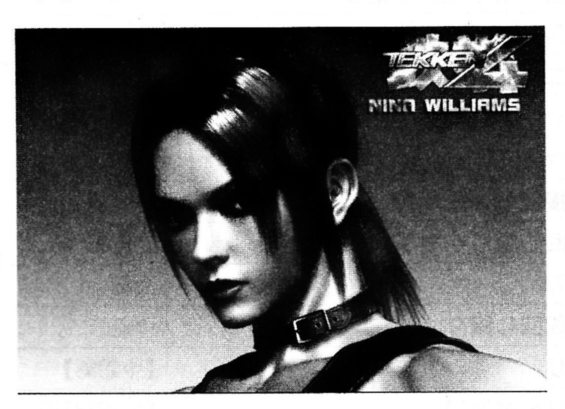
鉄拳4　技表

風間 仁 *JIN KAZAMA* **投げ技**

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜けコマンド	攻撃種類	攻撃力
雷(いかづち)	接近して⊞	⊞	投げ技	5,13,30
天秤投げ(てんびんなげ)	相手の左側面で接近して⊞	⊞	投げ技	12,24,43
両肩捻(りょうかたひねり)	相手の右側面で接近して⊞	⊞	投げ技	40
移腰(うつりごし)	背後から接近して⊞	×	投げ技	50
肩固め喉輪落し(かたがためのどわおとし)	接近して⇗⊞	⊞	投げ技	4,6,8,12,30
櫓崩し(やぐらくずし)	⇩⇙⬅⊞	⊞	投げ技	35
受け流し	相手の攻撃に合わせて⇦⊞		受け流し技	

ポジションチェンジ1	1+3	1		
ポジションチェンジ2	1+3➡	1		
ポジションチェンジ3	1+3⬇	1		
ポジションチェンジ4	1+3⬆	1		

妮娜（nina）



国籍：爱尔兰
格斗流派：融合骨法和合气道的暗杀术
年龄：24
故事背景：

在铁拳2后，三岛财阀实验室用妮娜作人体低温物理实验的工具。15年之后，尼娜从低温中解冻，出现在了铁拳3的比赛中。在铁拳大赛3期间妮娜因低温休眠实验的副作用失去了记忆。从那时候起，尼娜从三岛财阀的控制范围内消失，成为一个接受金钱雇佣的暗杀者。直到今天，她也没能恢复自己以前的记忆。

像任何一个失去记忆断绝一切联系的女人一样，妮娜能依靠的只有自己了。 依靠杀人得到的酬金是现实中的妮娜唯一的谋生方法。一天，妮娜从黑手党手中接到了新的暗杀命令，拳击世界冠军斯蒂夫。 通过简单的调查，妮娜发现福克斯参加了铁拳4比赛。妮娜把注意力都放在了新任务上，她也追踪而来……

美丽性感的尼娜在铁拳系列中一直是固有技最多的角色，无论在空中连续技的质量还是二择的性能上都非常优秀，而且她本身还具有反技和大量的指令投，是万能型角色之一。在前一个作品铁拳TT中尼娜的招术性能有所削弱，但是在铁拳4中不但将原来的固有技性能上作了进一步的强化，而且加入了若干全新的中段技巧，弥补了以往上段技巧太多的缺点。ワンツー&スパイダーニー和アイボリーカッター都是高速度的中段技巧，无论是在地面战还是空中连续技当中都有出色的表现。同时尼娜本身的指令投变化多端，攻击力高，是上级人物应用的技巧。

在本作中，她的普通打击技的攻击范围更大，特别是双掌破更是突进性能和防侧闪性能出众。尼娜的打击技范围很大，使得尼娜可以在较远的地方牵制敌人，并且使得随后的攻击更加安全。特别是在连续技这一方面，尼娜拥有丰富的二择攻击，她的固有技之间衔接非常迅速，导致对手很难完全防御。而且尼娜本身的大量连续技中的中段技巧都可以令对手浮空，很容易形成空中连续技。这些因素正是尼娜成为大家热爱角色的原因。

尼娜的连续性关节技伤害很大，可以给对手造成很大的心理压力，但是速度上面并不是很快，容易遭到反应迅速的对手打击。但是连续技一旦发动，因为速度快、分支多，敌人在众多的关节技派生技中很难摆脱。关于关节技的解脱请参考具体的出招表。这里不再详尽描述。

鉄拳4　技表　　**ニーナ・ウィリアムズ** ***NINA WILLIAMS***　　**固有技**

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ	1 2	上、上	4,10
双掌破（そうしょうは）	➡1+2または⇨➡1+2または立ち途中に1+2	中	20（30）
トリプルスマッシュ	1（↘1）2 4	上（中）、上、上	4,10（15）,22
ダブルスマッシュ	2 4	上、上	10,22
ライトストレート&スパイダーニー	2 3	上、中	10,15

ニールキック	⇩⬂➡[4]（または⇨⇨[4]）	中	20
フラッシュコンボ	⬂[3][1][2]	中、上、上	10,10,6
ラピッドキックコンボ	⬂[3][3][3][4]	中、上、上、上	10,6,8,15
アッパーストレート	⬂[1][2]	中、上	10,15
ハンティングキックコンボ	⬀[4][3][4]	上、下、上	20,10,14
レイブキック	⇩[1]☆[4]またはしゃがんだ状態から[1]☆[4]	特殊中、中	5,10
ボーンカッター	⇨⇨⇨[3]または⬈[3+4]	中	20
ハンティングスワン	⬃[1+2]（⇧⇧でキャンセル）	ガード不能	95
レフトハイ&ライトハイキック	[3][4]	上、上	25,15
シットスピン&ライトハイキック	⬇[3]☆[4]または⇩[3]☆[4]	下、上	12,20
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	[1]（⬂[1]）[2][1][2]➡[1+2]	上(中)、上、上、上、中	4,10（15）,6,6,20
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	[1]（⬂[1]）[2]➡[1+2]	上（中)、上、中	4,10（15）,20
レッグブレイクコンボ	⬇（または⇩）[3]⬇[4]	下、下	12,7
ディバインキャノン	⇩⬋[3]または⬃[3+4]	中	25
スライサー	⬃[4]	下	7
ディバインキャノンコンボ	⬃[4][3]	下、中	7,21
サイドステップスタッブ	⬃[2]	中	20
スパイクコンボ&ライトハイキック	[3][3][4]	上、下、上	25,10,20
スパイクコンボ&ライトアッパー	[3][3][2]	上、下、中	25,10,10
スパイクコンボ&ライトローキック	[3][3]⬇[4]	上、下、下	25,10,7
クリークアタックコンボ	⬂[3][2][1][4]	中、上、上、下	10,12,6,8
クリークアタック&レフトローキック	⬂[3][2]⬇[3]	中、上、下	10,12,10
クリークアタック&ディバインキャノン	⬂[3][2][3]	中、上、中	10,12,25
クリークアタック&ライトハイキック	⬂[3][2][4]	中、上、上	10,12,22
シェイクショット	横移動中に[1]	中	15
ダブルショット	横移動中に[1][2]	中、中	15,15
シェイクショット～掌握ステップ	横移動中に[1]➡	中	15
シェイクショット～スウェー	横移動中に[1]⬅	中	15
リフトショット	横移動中に[2]	中	15
ジャミングコンボ&ライトアッパー	[4][3][2]	上、下、中	15,15,10
ジャミングコンボ&ライトローキック	[4][3]⬇[4]	上、下、下	15,15,7
ジャミングコンボ&ライトハイキック	[4][3][4]	上、下、上	15,15,20
ランディングキック&ライトアッパー	⬀☆⬇[3][2]	下、中	25,10
ランディングキック&レフトミドルキック	⬀☆⬇[3][3]	下、中	25,15
ランディングキック&ライトハイキック	⬀☆⬇[3][4]	下、上	25,20
レフトミドル&ライトハイキック	⬂[3][4]	中、上	10,15
フローズンキック	⬇（または⇩）[2][4]	特殊中、中	8（10）,15
スパークコンボ	[1]（⬂[1]）[2][1][4]	上（中)、上、上、下	4,10（15）,6,8
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇（または⇩）[3][2]	下、上	10（7）,10
ライトハイキック&レフトスピンローキック	[4][3]	上、下	15,15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇（または⇩）[3][2]	下、中	12,10

キリングブレード	←✤	上	15
アサルトコンボ	⇘✤✤✤→✤	中、上、上、中	10,10,6,20
顎斬り(あぎとぎり)	⇩↘✤	中	24
エンプレスヒール	相手がダウン中に⇩or⇘✤	ダウン攻撃	16
ファールキック	⇨⇨✤or⇩⇘→✤	中	25
レッグスウィープ	⇩↘✤	下	15
ビンタ	←✤	上	15
往復ビンタ(おうふくびんた)	⇦✤✤	上、上	15,18
水面刈り(すいめんがり)	横移動中に✤	下	10
顎突き(あぎとづき)	⇨→✤	中	21
顎速突き(あぎとそくづき)	⇨⇨✤	中	15
ヘルプハンド	立ち途中⇦✤	中	10
首刈り打ち(くびかりうち)	⇨→✤	上	14
螺旋双破(らせんそうは)	軸移動中に✤	中	20
デビルキッス	⇩⇘⇨↙✤	上段ガード不能	0
スパイダーニー	立ち途中✤または⇦⇨✤	中	15
レイハンズ	⇘✤	中、中	6,8
ワンツー&スパイダーニー	✤（⇘✤）✤✤	上（中）、上、中	4,10,15
アイボリーカッター	✤	中、中	5,15
スカルスプリッター	⇗⇩⇘✤	中	12
スティンガーライトヒール	⇦✤	上	20
シットトリプルコンボ	↓（または⇩）✤✤✤	特殊中、特殊中、中	5,8,15

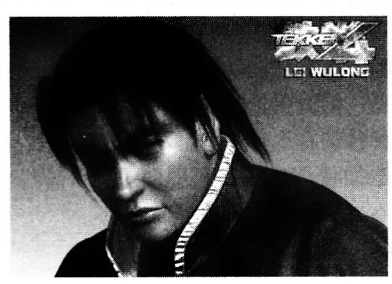
鉄拳4　技表

ニーナ・ウィリアムズ NINA WILLIAMS　投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
四方投げ(しほうなげ)	接近して✤→	✤	投げ技	30
肘打ち四方投げ	接近して✤←	✤	投げ技	15,15
居反(いぞり)	接近して✤	✤	投げ技	30
居反肘落し(いぞりひじおとし)	接近して✤✤✤✤	✤	投げ技	35
居反肘落し脇固(いぞりひじおとしわきがため)	居反肘落し中に✤✤✤	×	投げ技	10
膝十字固(ひざじゅうじがため)	相手の左側面で接近して✤	✤	投げ技	40
引き回し(ひきまわし)	相手の右側面で接近して✤	✤	投げ技	38
背中向きからの投げ掴み	背を向けて✤または✤	✤または✤	投げ技	
飛びつき前方回転逆三角絞め(とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ)	背後から接近して✤	×	投げ技	60
返し技	相手の攻撃に合わせて⇦✤		返し技	
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	接近して⇘↘✤	✤	投げ技	33
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して↗✤	✤	投げ技	40
掌握(しょうあく)	接近して⇩⇘⇨✤	✤	投げ技	15
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中に✤✤✤✤	✤	投げ技	30
立逆脇固(たちぎゃくわきがため)	掌握中に✤✤✤✤	✤	投げ技	20
裏門鷹羽絞(うらかんぬきたかばじめ)	立逆脇固中に✤✤✤✤✤	✤	投げ技	25

捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中に 2 1 3 4 1+2	2	投げ技	25
腕挫腹固（うでひしぎはらがため）	掌握中に 2 3 4 2 2	2	投げ技	15,15
首捻顔固（くびひねりかおがため）	腕挫腹固中に 1 3+4 1 2 1+2	1	投げ技	35
股裂き腕十字固（またさきうでじゅうじがため）	腕挫腹固中に 1 2 4 3 1+2+3	1+2	投げ技	45
蟹挟み（かにばさみ）	接近して↓↘→3+4	1	投げ技	15
アキレス腱固（あきれすけんがため）	蟹挟み中に 3+4 2 1+2	2	投げ技	20
飛びつきアキレス腱固（とびつきあきれすけんがため）	→→→3 または ↗3+4	2	投げ技	20.20
膝十字固（ひざじゅうじがため）	アキレス腱固中に 3 1 4 2+4	1	投げ技	35
回転アキレス腱固（かいてんあきれすけんがため）	アキレス腱固中に 1 3 2+4 3+4 1+2	1+2	投げ技	45
前転腕十字固（ぜんてんうでじゅうじがため）	蟹挟み中に 3+4 3 4 1+2	1	投げ技	35
失脚（しっきゃく）	接近して↓↙←1+4	×	投げ技	15
万歳固（ばんざいがため）	失脚中に 2 1 1+2 1+2+3	2	投げ技	28
股裂き腕十字固（またさきうでじゅうじがため）	万歳固中に 1 2 4 3 1+2+3	1+2	投げ技	45
首捻顔固（くびひねりかおがため）	万歳固中に 1 3+4 1 2 1+2	1	投げ技	35
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	失脚中に 1 3 2 1	1	投げ技	20
裏門鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立逆脇固中に 3 1 4 1+2 1+2	1+2	投げ技	25
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中に 2 1 3 4 1+2	2	投げ技	25
腕挫腹固	スパイダーニーヒット中 1+2	×	投げ技	15
首捻顔固（くびひねりかおがため）	腕挫腹固中に 1 3+4 1 2 1+2	1	投げ技	35
股裂き腕十字固（またさきうでじゅうじがため）	腕挫腹固中に 1 2 4 3 1+2+3	1+2	投げ技	45

雷武龙（lei）



国籍： 中国

格斗流派：五行拳和醉拳

年龄： 47

故事背景：

雷武龙像以前一样将全部精力投入在处理警局事物中。不幸的是雷武龙的女朋友对他的这种生活开始厌烦，而且投入了雷武龙那提供善意帮助的助手的怀抱。令人啼笑皆非的是，无论什么时候他的助手联络他，她都要跟他一起去工作。当雷武龙注意到这些的时候，他感到很忧伤。

在一些时候，雷武龙因工作失误没能将辛迪加集团的罪行绳之以法，没能俘获能够使警局有足够证据指控辛迪加集团头目的接头人。这次失败使警局两年的辛苦努力付诸东流。于是雷武龙的对手把这次失误记录作为攻击雷武龙良机。知情者告诉雷武龙，他的对手向上级报告说给雷武龙的这次失误不应该再享受优厚待遇，说"不能因为他个人影响到整个警局的工作。"事件的结果是雷武龙停止一切警务活动病休一个月。

雷武龙在病休期间得到一个消息，辛迪加集团准备暗杀一名参加铁拳大赛的拳击手。辛迪加显然雇佣了杀手。雷武龙希望从这个拳击手身上找到有关辛迪加集团的线索。如果按照计划，雷武龙能够抓获暗杀者，就可能找出同幕后辛迪加集团的联系。雷认为值得为辛迪加集团落入法网作出努力。雷武龙带着恢复自己名誉的希望参加铁拳4大赛。

无论在造型设定还是招术演化都酷似中国的功夫巨星成龙的雷武龙一直是铁拳系列的招牌人物。虽然在铁拳4的剧情设定中失意的雷武龙加入了隐藏角色的行列，但是他所拥有的五行拳在新作品中得到了大幅度强化。依靠很多新技巧的帮助，雷的各种技巧可以在龙虎蛇鹤豹五种构里面极度自由的转化。比如



新技巧蛇突双击可以进入蛇构，而鹤翼飞翔脚和刀落又可以直接进入以往需要派生多次才能进入的鹤构。而且转身连脚还可以中断进而形成二择，令对手防不胜防。

雷武龙的普通固有技十分强大，特别值得一提的是龙声下段脚轻→左拳、右拳、左拳、右拳、左脚和龙声中段脚轻→左拳、右拳、左拳、右拳、右脚性能一直非常强，无论作为防御还是进攻招术都非常实用，而且其中还可以自由派生五行拳。可以说是雷武龙的战术核心。但是铁拳 4 中新加入的技巧狼牙蛇突连擊卷暂连脚和狼牙蛇突连擊也是效果出众的连打型固有技，令雷武龙的攻击手段更加丰富。

使用雷武龙的真正高手并不对龙声这个招术过多依赖，他们往往能够将五形拳的各种攻击技法灵活的应用于实战，并且能够利用背向、仰卧、俯卧等许多不同姿势变化躲避对手的攻击，还能够利用不同姿势之后派生出的各种技巧打击对手的防御漏洞和攻击硬直。特别是“寝”以及寝以后的派生技也是克敌制胜的法宝。“寝”是不能进行防御的，但是“寝”本身是最好的闪避对手上中段攻击的手段，此后运用寝的派生技往往可以重创对手。

雷武龙使用的五形拳是中国武术世界中的一支奇葩，以模仿五种动物的动作来施展的拳法。五行拳包括豹、蛇、鹤、龙和虎五种构形，在明代又经过抗倭大将戚继光改进使得五形拳更加实用化。现在雷武龙使用的五形拳每一种构本身对应四个拳脚键位至少有 4 种以上的变化。雷武龙五行拳最基本的变化方式以鹤棗豹棗蛇棗龙棗虎和虎棗龙棗蛇棗豹棗鹤两种方式为主，其中各个构之间仍然可以利用固有技进行派生。五种构中攻击速度最快的是蛇构，打击侧移动效果最好的是龙构，中段突进效果最强的是虎构，控制距离最远的是鹤构，二择效果最好的是豹构。结合实战情况大家要灵活在五种构形中派生。但是请大家要围绕着豹构展开攻击，因为雷武龙的豹构是五行中最强的构，为什么这样说呢？因为豹构本身的豹双爪和豹手这两个招术是强力二择招术，豹手不但是可以令对手浮空的中段技巧，而且还可以打击倒地的对手，其后可以连接许多空中连续技，豹双爪一发是下段判定，命中对手之后仍然可以继续以站立途中左脚或者卷暂连脚攻击对手，这些连续技的伤害值是很高的。

最后要向大家介绍一下风靡世界的武龙步，这个技巧是在铁拳 3 中形成，在铁拳 tt 中发展到了极致，具体操作是将特殊的背向动作（重←　左脚＋右脚）改变成指令（重←右脚、左脚，或者重←　左脚、右脚），当你很快的输入这个指令的时候，雷武龙会很快的向后移动一段距离，但是并不背对对手，同时嘴中会发出哼或者哈的一声。（国外的很多高手有趣的称之为哼哈步）。为什么要介绍这种移动方式呢？并不是仅仅因为这种移动指令是出招表上面没有的，而是因为这种移动方式是雷武龙速度最快的后闪技巧，同时雷武龙本身不会因为背向对手而失去防御。这种技法应用在实战中是非常令对手头痛的，因为这种移动将令雷武龙非常简单地闪避掉对手大量的固有攻击，从而对其硬直进行追打。而且这种武龙步可以迭加使用，指令就是（重←右脚、左脚重←右脚、左脚重←右脚、左脚……），我们可以放心的用这个招术取代普通的后闪指令。

鉄拳4　技表

雷武龍 *LEI WULONG*　固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
寝る	⬇（または⇩）	特殊動作	
跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	相手頭側で寝た状態で	中	21
跳ね起き	相手足側寝た状態で	中	20
仰寝後掃燕舞（ぎょうしんこうそうえんぶ）	相手頭側で寝た状態で	下、上	7（10）,21
背を向ける	⬅（または⇦）	特殊動作	
背身打（はいしんだ）	背中を向け	上	12
背身下掃打（はいしんかそうだ）	背中を向け⬇（または⇩）	下	8
背身崩墜（はいしんほうつい）	背中を向け	中	20
背身腿（はいしんたい）	背中を向け	中	15
背刃落（はいじんらく）	背中を向け	中、中、中	15,15,15
背身後掃燕舞（はいしんこうそうえんぶ）	背中を向け⬇（または⇩）	下、上	10（15）,35
後掃燕舞（こうそうえんぶ）	⇙	下、上	8,21
転身連咆（てんしんれんほう）		上、上	18,18





旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	(3)(4)	中	30
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	➡（または⇨）(3)(4)	中	30
龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく)	⇨☆(1)(2)(1)(2)(3)	中、中、中、中、下	7,7,7,7,12
龍声中段脚(りゅうせいちゅうだんきゃく)	⇨☆(1)(2)(1)(2)(4)	中、中、中、中、中	7,7,7,7,15
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)	⇨☆(4)(1)(2)(3)(4)	中、中、中、上、中	15,12,5,17,20
狼牙虎蹲山(ろうがこそんざん)	⇨☆(4)(1)(2)(3)⬇(4)	中、中、中、上、下	15,12,5,17,10
揺震撃(ようしんげき)	⇨☆(3)(4)	上、中	35,20
虎蹲山(こそんざん)	⇨☆(3)⬇(4)	上、下	35,10
虚環脚(きょかんきゃく)	(3)(3)	上、下	28,20
雷光下段脚(らいこうげだんきゃく)	➡(4)(2)(1)(2)(3)	上、中、中、中、下	30,12,12,8,12
雷光中段脚(らいこうちゅうだんきゃく)	➡(4)(2)(1)(2)(4)	上、中、中、中、中	30,12,12,8,15
弧流腿(こりゅうたい)	(4)(3)	中	25
綜爪牙(そうそうが)	⇨☆(2)(1)(2)(1)	上、上、中、中	10,12,25,30(ガード崩し)
妃睡鳥(ひすいちょう)	⬅(1+4)	特殊動作	
鳳凰旋風脚(ほうおうせんぷうきゃく)	妃睡鳥中に(4)	ガード不能	90
鷹爪連脚(ようそうれんきゃく)	妃睡鳥中に(3)(3)(3)(3)	中、中、中、中	15,15,15,15
伏寝弧流腿(ふくしんこりゅうたい)	相手足側でうつ伏せから(4)(3)	中	18
伏寝掃腿(ふくしんそうたい)	相手足側でうつ伏せから(3)(4)	下	10
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇(1)	特殊動作	
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て(1)	特殊動作	
雷光跳脚(らいこうちょうきゃく)	⇨⇨⇨(3)	中	30
伏寝滑(ふくしんかつ)	相手頭側でうつ伏せから(4)(3)	下	15
巻暫連脚(けんざんれんきゃく)	(4)(4)(3)(3)	下、下、中	7,7,28
燕尾落(えんびらく)	⇖or⇗(2)	中	15
背身燕尾落(えんびらく)	背中を向け⇖or⇗(2)	中	15
石頭(せきとう)	⬅(1+2)	中	25
酔歩(すいほ)	⇨(3+4)または相手のパンチ攻撃に合わせて⇨(3+4)	返し技（特殊動作）	
うつ伏せに寝る	⬇(1+2)	特殊動作	
酔歩腿(すいほたい)	酔歩中に(3+4)	下	15
酔虚撃(すいきょげき)	酔歩中に(1)	中	25
転身崩墜(てんしんほうつい)	(1+2)(2)	上、中	18,20
酔連拳(すいれんけん)	横移動中に(2)(2) or 酔歩中に(2)(2)	中、上	15,18
虚飲(きょいん)	酔歩中に(1+2)	体力回復	
蛇双拳(じゃそうけん)	⇨(1+2)	上、上	13,10
蛇掌拳(じゃしょうけん)	横移動中に(1)	上	18
酔虎撃(すいこげき)	⇦⇦(1)	上	24
横移動～背刃落(はいじんらく)	横移動中に(3+4)	中	15
妃睡鳥～旋風連脚	妃睡鳥中に⇦(4)	中	30
龍声1発目～蛇の構え	⇨☆(1)後に⇧or⇩	中	
龍声2発目～龍の構え	⇨☆(1)(2)後に⇧or⇩	中、中	
龍声3発目～豹の構え	⇨☆(1)(2)(1)後に⇧or⇩	中、中、中	
龍声4発目～虎の構え	⇨☆(1)(2)(1)(2)後に⇧or⇩	中、中、中、中	

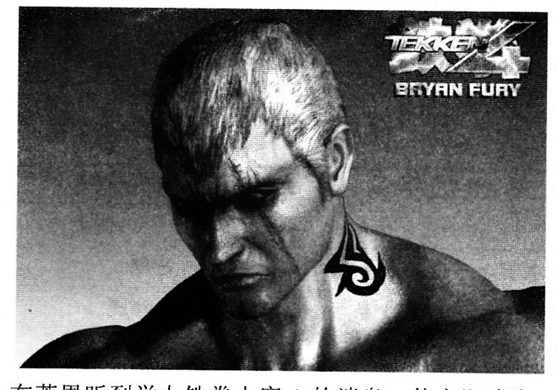
龍声中段脚～鶴の構え	⇨☆⁘⁘⁘⁘⁘後に⇧or⇩	中、中、中、中、中	
雷光中段脚～鶴の構え	⇨⁘⁘⁘⁘⁘後に⇧or⇩	上、中、中、中、中	
五形拳 蛇の構え（へびのかまえ）	横移動中に⁘or⇨⁘	特殊構え	
蛇突連撃（じゃとつれんげき）	蛇の構え中に⁘⁘⁘	中、中、下	15,10,15
蛇武（じゃぶ）	蛇の構え中に⁘⁘⁘⁘⁘⁘	上、上、上、上、上、上	
コンボの途中で止めて➡入れっぱなし	で蛇の構えへシフトする	巻暫脚（けんざんきゃく）	蛇に構え中に⁘
30	うつ伏せになる	蛇尾（じゃび）	蛇に構え中に⁘
11		五形拳 龍の構え（りゅ	うのかまえ）
特殊構え		虎構え中に⇩でも出	せる
龍の構え中に⁘	中	18	➡入れっぱなしで虎
龍牙（りゅうが）	龍の構え中に⁘	中	32
龍尾（りゅうび）	龍の構え中に⁘⁘	上、下	28,20
龍牙連撃（りゅうがれんげき）	龍の構え中に⁘⁘⁘⁘	上、中、中、上	15,12,5,17
龍の構え～狼牙揺震撃	龍の構え中に⁘⁘⁘⁘⁘	上、中、中、上、中	15,12,5,17,20
龍の構え～狼牙虎蹲山	龍の構え中に⁘⁘⁘⁘⬇⁘	上、中、中、上、下	15,12,5,17,10
五形拳 豹の構え（ひょうのかまえ）	蛇の構え中に⇩or龍声3発目⇧or⇩	特殊構え	
豹手（ひょうしゅ）	豹の構え中に⁘	中	21
豹双爪（ひょうそうそう）	豹の構え中に⁘⁘	下、上	10,28
豹掃腿（ひょうそうたい）	豹の構え中に⁘	下	18
豹の構え～雷光中段脚	豹の構え中に⁘⁘⁘⁘⁘	上、中、中、中、中	26,12,12,8,15
豹の構え～雷光下段脚	豹の構え中に⁘⁘⁘⁘⁘	上、中、中、中、下	26,12,12,8,12
五形拳 虎の構え（とらのかまえ）	龍の構え中に⇧or龍声4発目⇧or⇩	特殊構え	
西虎爪（さいこそう）	虎の構え中に⁘	中	22
虎爪掌（こそうしょう）	虎の構え中に⁘	中	28
虎掃腿（こそうたい）	虎の構え中に⁘	下	15
虎旋脚（こせんきゃく）	虎の構え中に⁘	上	32
虎旋脚～龍声中段脚	虎の構え中に⁘⁘⁘⁘⁘⁘	上、中、中、中、中、中	32,7,7,7,7,15
虎旋脚～龍声下段脚	虎の構え中に⁘⁘⁘⁘⁘⁘	上、中、中、中、中、下	32,7,7,7,7,12
五形拳 鶴の構え（つるのかまえ）	豹の構え中に⇩or龍声中段脚後⇧or⇩雷光中段脚後⇧or⇩	特殊構え	
鶴爪（かくそう）	鶴の構え中に⁘	下	20
跳鶴連撃（ちょうかくれんげき）	鶴の構え中に⁘⁘⁘⁘	中、下、中、中	21,10,10,15
鶴突（かくとつ）	鶴の構え中に⁘	中	27
鶴翼（かくよく）	鶴の構え中に⁘	上	30
背向けからうつ伏せに寝る	背中を向け⇩⁘	特殊動作	
背向けから仰向けに寝る	背中を向け⇩⁘	特殊動作	
蛇突双撃（じゃとつそうげき）	⁘⁘	上、上	5,5
ワンツーパンチ	⁘⁘	上、上	5,12
鶴翼飛翔脚（かくよくひしょうきゃく）	⇖⁘OR⇧⁘OR⇗⁘	上	25
刃落	⇦⁘	中	18
狼牙蛇突連撃	⇨☆⁘⁘⁘⁘⁘	上、中、中、中、下	15,12,5,10,15
転身連脚（てんしんれんきゃく）	⇗⁘⁘	中、中	10,18,12



鉄拳4　技表　雷 武龍 LEI WULONG　投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃判定	攻撃力
飛空脚	接近して2+4後⇨	2	投げ技	30
衿締め（えりじめ）	接近して2+4	2	投げ技	30
回身倒（かいしんとう）	相手の左側面で接近して2+4	1	投げ技	40
閃光乱舞脚（せんこうらんぶきゃく）	相手の右側面で接近して2+4	2	投げ技	5.10.25
背身乱舞撃（はいしんらんぶげき）	背後から接近して2+4	×	投げ技	50
背中向きからの投げ掴み	背を向けて2+4	2	投げ技	
払い倒し（はらいたおし）	接近して⇨➡1+2	1+2	投げ技	33
倒落肘（とうらくちゅう）	↗1+2	1+2	投げ技	35
瓶酔（へいすい）	龍の構え中に1または蛇構え中に1+3	1	投げ技	33
酔歩（すいほ）	➡3+4		返し技	
ポジションチェンジ1	1+3	1		
ポジションチェンジ2	1+3➡	1		
ポジションチェンジ3	1+3⬇	1		
ポジションチェンジ4	1+3⬆	1		

布莱恩



国籍：美国
格斗流派：泰拳
年龄：31
故事背景：

布莱恩的人生很快就要走到尽头。两年以前，三岛财阀把如亚伯博士这样一些科学的顾问招募进来。当这一切突然发生，亚伯博士丢下了正在为布莱恩进行的人造人重生计划。布莱恩知道能延续他生命的只有亚伯博士，他非常仇视带走亚伯博士的三岛财阀。有一天，布莱恩听到举办铁拳大赛4的消息，他立即决定参加。他知道自己进入了可能是自己生命中的最后一次战斗。于是他拼命训练。意识到死神正悄悄接近，但他并不在意即将到来的死亡，他的体力并没有减少。与此相反，布莱恩身体内肌肉中的强大力量使他感到自己也难以控制。在这新的强大力量影响下，布莱恩的斗志高涨起来。如果他打败三岛平八，就能继承三岛财阀。更重要的，只要他成为三岛财阀的首脑，他就可以支配亚伯博士，让他延长自己的生命，这才是最重要的。而且这也是他获得更大力量的机会，他可以将身体的潜能全部发挥出来。



代号蛇眼的布莱恩为了拥有不死之身而参加铁拳４大赛，这个角色人如其名，招式凶狠毒辣，他的空中连续技的攻击力可以说在铁拳４中是数一数二的，特别是ニークラッシュ（站立途中左脚）反击命中对手的时候，其后的空中连续技非常恐怖。在铁拳４中布莱恩并没有增加太多的新技巧，而是将铁拳TT中的很多招术性能修正得更强，更加容易连接空中连续技。而且在地面战中，布莱恩的强力连续技ライジングコンビネーション左拳、右拳、左拳、右拳和ブレイジングコンビネーション左拳、右拳、左拳、右脚形成二择，对对手的心理压力很大。而且有趣的是布莱恩的挑拨技（左拳＋左脚＋右脚）能够令浮空的对手再度浮起，此后追打空中连续技。

布莱恩的强力突进系技巧マッハパンチ轻→重→右拳拥有不亚于三岛系最速风神拳的速度，对付进攻型的对手再合适不过了，除了可狙击对手之外还可用于打击对手的防御硬直，是空中连续技和地面战的重宝。但是应该注意的是这个技巧本身如果被对手防御，布莱恩的硬直也是很长的。不过布莱恩的旋踢（轻→重→右脚）即使对手防御也会出现防御破坏，所以应用这个技巧可以弥补マッハパンチ的不足。

新技巧ガトリングラッシュ是一个非常有趣的招术，连续对对手的中段进行打击，但是这个招术对于指令输入的时间有很苛刻的要求。原则是左右拳输入的时间需要不断增快，需要爱好者不断在实地操作中体会手感才能够成功达成。

鉄拳４　技表

ブライアン・フューリー BRYAN FURY

固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ソーク・クラブ	⇨	上	26
ワンツーローキック		上、上、下	6,8,13
ストッピング	⇦	上	20
ストッピングフェイントニー	⇦	上、中	20,20
スライサー	⇨⇨	中	33
	備考	ホールド可。最大ホールドで攻撃力40	
ガトリングコンビネーション		中、中、中、下	18,11,10,12
ストッピングフェイントストレート	⇦	上、上	20,12
ライジングコンビネーション	⇨	上、上、中、中	8,8,11,14
クイックソバット		中、上	18,18
スナイパーソバットコンボ	⇨	上、中、上	18,14,22
サザンクロスコンビネーション		上、上、中	6,14,15
レフトボディーブロー	⇩	中	10
	備考	ライトニングブローの１発目	
ライトニングブロー	➘	中、中、中、中	10,3,3,3
	備考	ディレイ可。技の途中にでライトボディーブローにつながる。	
ライトボディーブロー	⇩	中	18
マッハパンチ	⇨➡	上	30
ダブルボディーブロー	➘	中、中	10,10
ボディーアッパー	立ち上がり途中に	中	18
	備考	ヒット後アトミックブローに派生する	
アトミックブロー	立ち上がり途中にヒット後➡	中、投げ	18,21
	備考	正面ヒット時のみ投げに移行	
リフトアッパー	立ち上がり途中に	中	18
デビルクロー	横移動中に	上	33
ブレイジングコンビネーション		上、上、中、下	6,8,11,12



ガトリングプラスワン	3,2,1,2	中、中、中、中	18,11,10,14
ストッピングトリプルパンチ	⇦3,2,1,2	上、上、中、中	20,12,11,14
ファントムクロー	横移動中に1,2	中	28
	備考　カウンターヒット時よろけ		
スネークファング	1+2or⇩1+2or⬇1+2	中、中	14,21
スナイパーソバット	⇧または⬀3	中	25
フライングヒール	⇧または⬀4	中	21　22
ニークラッシュ	立ち上がり途中に3	中	22
	備考　カウンターヒット時よろけ		
ダブルニークラッシュ	立ち上がり途中に3,4	中、中	22,25
	備考　1発目カウンターヒット時よろけ		
クイックローキック	⇩4	下	9
レッグスラッシュ	⬂4	中	23
スネークコンビネーション	1,4,2,1,2	上、上、上、上、上	6,14,21,17,21
	備考　2発目以降ディレイ可。3発目中に⇨1で3発目をキャンセル　できる。4発目中に⇧or⇩で4発目をキャンセルして横移動する		
スネークエッジ	⬂3	下	26
サイドハンマー	横移動中に2	上	26
グラビトンハンマー	⇦1+4	ガード不能	60
クイックグラビトンハンマー	⇨1+4	ガード不能	21
スウェー	⇩⬃⬅	特殊動作	
スウェー＆スマッシュ	⇩⬃⬅2	上	21
サザンクロスプラスワン	1,4,3,3	上、上、中、上	6,14,15,18
ライトバックナックル	⇦2	上	16
ダブルバックナックル	⇦2,1	上、上	16,17
	備考　ディレイ可。1発目中に⇨1で1発目をキャンセルできる　2発目中に⇧or⇩で2発目をキャンセルして横移動		
マッハコンビネーション	⇦2,1,2	上、上、上	16,17,21
	備考　2発目ディレイ可。1発目中に⇨1で1発目をキャンセルでる。2発目中に⇧or⇩で2発目をキャンセルして横移動		
スラッシュコンビネーション(A)	⇦2,4	上、中	16,23
スラッシュコンビネーション(B)	⇦2,1,4	上、上、中	16,17,23
	備考　2発目ディレイ可。1発目中に⇨1で1発目をキャンセル。2発目中に⇧or⇩で2発目をキャンセルして横移動		
アトミックコンビネーション(A)	1,4,2,4	上、上、上、中	6,14,21,23
	備考　3発目ディレイ可		
アトミックコンビネーション(B)	1,4,2,1,4	上、上、上、上、中	6,14,21,17,23
	備考　3発目、4発目ディレイ可。3発目中に⇨1で3発目をキャンセルできる。4発目中に⇧or⇩で4発目をキャンセルして横移動		
フリーズコンビネーション	⇦3,2,1,4	上、上、中、下	20,12,11,12
ショートアッパー	立ち上がり途中に1+2	中	12
サイドロー	⇩3+4	下	16
フライングニールキック	⇦⬅4	上	25
ニーブレイク	⇦4	中	18
挑発	1+3+4	ガード不能	0
	備考　キャンセル可能		

スネークスラッシュ	⇨⇨➡⁘	中	30
クイックレフトローキック	⇩⁘	下	13
マッハキック	⇨➡⁘	上	32
チョッピングエルボー	⇦⬅⁘	中	22
ストマックブロー	⇗⁘	中	18
ストマックニー	⇨⁘	中	22
ストマックコンビネーション	⇨⁘⁘⁘	上、中、中	12,5,21
ガドリングラッシュ	⇦⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘	中,中,中,中,中,中,中,中,中,中,中,中	5,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,14
ネオストマックコンビネーション	⁘⁘後7秒以内に⇨⁘⁘⁘⁘⁘⁘	ガード不能、上、中、中、上、上、中、上	0,12,5,13,8,8,10,14
	備考	4発目がヒットしていないと5発目以降が発生しない	

鉄拳4　技表　ブライアン・フューリー *BRYAN FURY*　投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
DDT	接近して⁘➡	⁘	投げ技	30
ブライアンクラッシャー	接近して⁘	⁘	投げ技	30
フリーフォール	相手の左側面で接近して⁘	⁘	投げ技	40
ニーブラスト	相手の右側面で接近して⁘	⁘	投げ技	40
ハンマースロー	背後から接近して⁘	×	投げ技	60
背中向きからの投げ掴み	背を向けて⁘	⁘	投げ技	
デスメッセンジャー	⬋⇘⇩⬊⁘	⁘	投げ技	10,8,27
パリング	⇦⁘		返し技	
	備考	パンチ技専用さばき　追加⁘で攻撃可　さばく技によって攻撃が変わる		
ポジションチェンジ1	⁘	⁘		
	備考	壁ヒット時攻撃力3		
ポジションチェンジ2	⁘➡	⁘		
	備考	壁ヒット時攻撃力3		
ポジションチェンジ3	⁘⬇	⁘		
	備考	壁ヒット時攻撃力3		
ポジションチェンジ4	⁘⬆	⁘		
	備考	壁ヒット時攻撃力3		

朱丽亚



国籍：美国
格斗流派：　结合各种中国武术的格斗技。
年龄：　20
故事背景：

朱丽亚是研究考古学的大学生。一天，她发现她的故乡正在逐渐荒漠化。这将给整个地球的生态系统带来非常不利的影响。朱丽亚希望能够拯救她的家园。于是她致力于如何恢复生态的研究。

朱丽亚加入了一个由T教授领导的研究如何恢复森林系统的高端生物研究组织。实际上，T教授的研究工作几乎全部为G股份有限公司服务。而G股份有限公司正进行着用超级计算机破译遗传基因密码的工作。

全部的实验数据被保存在G股份有限公司的存储服务器上。朱丽亚每天认真地调查研究，即将完成她的研究工作。在朱丽亚完成后，将数据存到了存储服务器上。她准备开始挽救家园的工作。

一天，朱丽亚从T教授那得知他们的实验数据下落不明，三岛财阀袭击了G股份有限公司的研究总部，窃取了所有数据。朱丽亚不了解G股份有限公司秘密从事的研究工作，也不想去管，但为了挽救将在两三年内成为荒漠的家园，朱丽亚必须从三岛财阀手中夺回实验数据。朱丽亚在网上寻找有关三岛财阀的消息，她的视线落在发布举办铁拳大赛4消息的网页上。

朱丽亚实际上继承的是铁拳1、2代中米歇尔的招数，并且在攻击强度上大幅度强化。特别是朱丽亚在前一个作品铁拳TT中的空中连续技强度在铁拳4中得到了万全的保留。但是连接的手段产生了很多变化。特别是很多固有技的性能都得到了强化，不但攻击力很高，而且招式的连接过程中随着朱丽亚的身体动作的变化还可以产生很多的闪避性能。

比如斩击前扫十字把的第四发可以闪避对手的上段攻击。这种性能实际上是对她的固有技本身连接速度慢的有效补充。同时因为朱丽亚的空中连续技起手式很多，所以玩家应该把精力放到空中连续技的质量上。一旦浮空对手，立即加入强力连续技进行攻击。否则在地面战的缠斗当中，会有少许不利。

再有就是要强调一下朱丽亚的虎身肘这个技巧（轻→轻→左拳），这个固有技不但速度很快，而且爆发力很强，应用在近身搏斗中会有很好的效果。同时这个招术还是具有突击效果的固有技之一，在空中连续技当中有很重要的作用。是连接很多超难度空中连续技的枢纽技巧之一。

她的新技巧二起脚是继承铁拳tt中米歇尔的招式，具有良好的浮空效果，虽然对手在空中的滞留时间不是很长，但是已经足够连接各种空中连续技了。

鉄拳4　技表　シュリア・チャン JULIA CHANG　固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
通天砲（つうてんほう）	[1][1][2]	上、中、中	10,5,21
通天砲（つうてんほう）	⇘[1][2]	中、中	8,21
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中に[4]	下	10
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	しゃがみ途中に[3][1]	下、中	10,21
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	しゃがみ途中に[3][4]	下、上	10,23
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中に[3]⬇[4]	下、下	10,10
蒼空砲（そうくうほう）	立ち上がり途中に[4]	中	15
烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始めに[3+4]	中	35
斬捶（ざんすい）	立ち上がり途中に[2]	中	15
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	立ち上がり途中に[2][1][2]	中、中、中	18,5,21
突双掌（とつそうしょう）	⇦[1+2]	中	23
崩捶（ほうすい）	⇘[2]	中	10
大纒崩捶（だいてんほうすい）	⇘[2][1]	中	21
衝腿（しょうたい）	⇘[3]	中	17
背面取り	[2]ヒット後⇦	上	12
双掌（そうしょう）	背面取り中[1+2]	上	0
後掃腿（こうそうたい）	しゃがみ前進始めに[4]	下	12
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中に[3]	上	15
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）	➡[1+4]	ガード不能	50



転身腿(てんしんたい)	3+4 4	上	20
虎身肘(こしんちゅう)	⇨➡1	中	10
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	⇩⬊1	中	14
連拳(れんけん)	1 2	上、中	5,8
疾歩崩肘(しっぽほうちゅう)	しゃがんだ状態で⬊2	中	20
斬撃落肘(ざんげきらくちゅう)	立ち上がり途中に2 2	中、中	15,21
槍弓腿(そうきゅうたい)	⇘1 4 3	中、下、上	8,12,15
槍弓腿(そうきゅうたい)	1+4 3	中、下、上	12,12,15
槍弓腿(そうきゅうたい)	1 1 4 3	上、中、下、上	10,5,12,15
斬撃(ざんげき)	3 2	中	15
連拳大纏崩捶(れんけんだいてんほうすい)	1 2 1	上、中、中	10,15,21
衝腿通天砲(しょうたいつうてんほう)	2+3 1	特中、中、中	8,9,25
連拳上段脚(れんけんじょうだんきゃく)	1 2 4	上、中、上	10,8,20
連拳下段脚(れんけんげだんきゃく)	1 2 3	上、中、下	10,8,10
斬捶前掃連腿(ざんすいぜんそうれんたい)	立ち上がり途中に2 4 4	中、下、上	15,12,23
斬捶前掃十字把(ざんすいぜんそうじゅうじは)	立ち上がり途中に2 4 1	中、下、中	15,12,21
斬捶前掃扇腿(ざんすいぜんそうせんたい)	立ち上がり途中に2 4⬇4	中、下、下	15,12,10
斬捶槍弓腿(ざんすいそうきゅうたい)	立ち上がり途中に2 1 4 3	中、中、下、上	18,5,12,15
斬撃前掃連腿(ざんげきぜんそうれんたい)	3 2 4 4	中、下、上	15,12,23
斬撃前掃十字把(ざんげきぜんそうじゅうじは)	3 2 4 1	中、下、中	15,12,21
斬撃前掃扇腿(ざんげきぜんそうせんたい)	3 2 4⬇4	中、下、下	15,12,10
斬撃通天砲(ざんげきつうてんほう)	3 2 1 1	中、中、中	18,5,21
斬撃槍弓腿(ざんげきそうきゅうたい)	3 2 1 4 3	中、中、下、上	18,5,12,15
斬撃落肘(ざんげきらくちゅう)	3 2 2	中、中	15,21
崩捶上段脚(ほうすいじょうだんきゃく)	⇘2 4	中、上	10,20
崩捶下段脚(ほうすいげだんきゃく)	⇘2 3	中、下	10,10
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)	4 4 4	上、下、上	20,12,23
迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)	4 4 1	上、下、中	20,12,21
迅脚前掃扇腿(じんきゃくぜんそうせんたい)	4 4⬇4	上、下、下	20,12,10
虎身連攻(こしんれんこう)	⇨⇨1 4	中、中	10,15
天砲(てんほう)	⇨1	中	15
疾歩連肘(しっぽれんちゅう)	⇩⬊1 2	中、中	14,21
崩拳(ぽんけん)	⇨1 2	中	21
挑発	2+3+4	特殊動作	
里合天腿(りごうてんたい)	⇦4	上	17
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨➡2	上	25
雲閉日月把(うんぺいにちげつは)	⇨1+2	中	28

紅蘭妃崩肘(こうらんひほうちゅう)	⇘[ボタン][ボタン]⇦➡[ボタン]	中、中、中	12,15,25
冲捶(ちゅうすい)	横移動中[ボタン]	中	21
二起脚	横移動中[ボタン][ボタン]	中、上	16,18
閃身後掃連腿(せんしんこうそうれんたい)	⇦[ボタン][ボタン]	下、下	12,10
紅蘭双掌(こうらんそうしょう)	[ボタン]	上	21
通天烈破(つうてんれっぱ)	[ボタン][ボタン][ボタン]	上、中、中	10,5,21

鉄拳4　技表

ジュリア・チャン JULIA CHANG　投げ技

技名	コマンド(☆はレバーニュートラル)	抜け	攻撃種類	攻撃力
サイドバスター	接近して[ボタン]	[ボタン]	投げ技	30
デスバレーボム	接近して[ボタン]➡	[ボタン]	投げ技	35
シーソーホイップ	接近して[ボタン]⬅	[ボタン]	投げ技	0
ブルドッキングヘッドロック	相手の左側面で接近して[ボタン]	[ボタン]	投げ技	40
ジュリアラナ	相手の右側面で接近して[ボタン]	[ボタン]	投げ技	45
ジャーマンスープレックス	背後から接近して[ボタン]	×	投げ技	50
カーフブランディング	背後から接近して[ボタン]⬅	×	投げ技	50
フルネルソンスープレックス	接近して⬊[ボタン]	[ボタン]	投げ技	37
マッドアックス	接近して⇩⇙⇦➡[ボタン]	[ボタン]	投げ技	14.14.14
フロントスープレックス	接近して⇩⬋[ボタン]	[ボタン]	投げ技	30
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	⬇⇙⇩⬋[ボタン]	[ボタン]	投げ技	45
ポジションチェンジ1	[ボタン]	[ボタン]		
ポジションチェンジ2	[ボタン]➡	[ボタン]		
ポジションチェンジ3	[ボタン]⬇	[ボタン]		
ポジションチェンジ4	[ボタン]⬆	[ボタン]		

熊（KUMA）

国籍：日本

流派：熊格斗术

年龄：10

故事背景：

在上届铁拳大赛中输给保罗后，KUMA意识到自己的失败是因为自己没有了动物与生具来的野性。因为只要它还是三岛平八的宠物，无论怎样修行都无法恢复野性。为了使自己的野性复活，KUMA独自乘坐火车来到北海道的深山中修行。 荒野中生存的严峻远远超过了三岛平八对它的训练，然而KUMA全然不顾，继续着严酷的生存训练，因为要击败保罗的强烈愿望激励着它。 它努力地改善自己的格斗技能，从未停息。但是因为一些事情使KUMA无法忘掉看电视的习惯，它经常下山来到居民的住处，来到窗外看电视！在它修炼的第2个年头冬眠醒来，它像往常一样来到居民的窗户外看电视，发现了举办铁拳4大赛的广告。KUMA的战斗本能爆发了，它向铁拳大赛进发，毫无疑问，保罗一定在那，KUMA立志击败他。



熊猫（PANDA）

国籍： 中国

格斗流派： 熊格斗术

年龄： 9



故事背景：

在上届铁拳大赛结束后，熊猫同小雨一起回到了三岛高中。从那时候起，熊猫陪小雨一起每天训练。过了一些时候，它感到有些疑惑，KUMA 好象自从上届铁拳大赛结束后就失踪了。在铁拳大赛 3 结束两年后的一天，小雨把举办铁拳大赛 4 的消息告诉了正在发呆的熊猫，当得知小雨非常挂念铁拳大赛和三岛财阀的时候，熊猫决定再次作为小雨的护卫参加铁拳 4 比赛。

熊和熊猫在铁拳 4 中是一个特殊的大型体积角色，也就是说他的体重比别的角色重得多。因此很多浮空技巧都不能将它浮起到正常人物的高度。但是需要注意的另一个方面是熊和熊猫的体积太大，往往倒地以后容易遭到对手中下段的攻击，请大家注意这点。

同时，熊本身的格斗技巧因为手臂很长的原因，导致攻击范围极大，所以无论对于攻击方还是防御的一方来说是一个需要特殊面对的问题。

熊猫和熊的浮空技很多，而且浮空高度很高，其后可以连接多种强力空中连续技。

鉄拳4　技表　　クマ／パンダ *KUMA/PANDA*　　固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ベアヘブンキャノン	⇨1 1 1	上、中、中	10,8,14
スプリングハンマーパンチ	仰向けダウン中に⬇1+2	中	12
ストレート＋エルボー＋アッパー	2 1 2	上、中、中	12,15,20
ベアパンチコンボ	1 1 1	上、上、中	18,15,18
ベアナックル	1+2	中	21
ダブルアッパー	立ち途中に1+2	中	21
ダブルハンマー	1+2 1+2または立ち上がり途中に1+2 1+2	中、中	21,22or21,17
ベアスイング	⬋⬊1 2 1	中、中、中	15,12,15
ベアスイング	⬋⬊2 1 2	中、中、中	15,10,15
アッパーラッシュ	⇘1 2 1 2	中、中、中、中	10,15,10,15
アッパーラッシュ	⇘2 1 2 1	中、中、中、中	10,15,12,15
メガトンクロー	⇦⇙⇩⬊2	中	40
ベアシザース	➡1+2	中	22
ヒッププレス	⇗3+4	中	26
ワイルドスイング	⬋⇘1 2 1 1	中、中、中、上	12,15,15,30
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後に1 2 1 2	下、下、下、下	10,10,10,10
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後に2 1 2 1	下、下、下、下	10,10,10,10
その場座り	⇩3+4		
ベアラッシュ（上段）	⬋1 1 1 2➡1	下、下、中、中、上	12,8,12,12,12
ベアラッシュ（中段）	⬋1 1 1 2⬊1	下、下、中、中、中	12,8,12,12,15
ベアラッシュ（下段）	⬋1 1 1 2⬇1	下、下、中、中、下	12,8,12,12,8
ベアラッシュ（上段）	⬋⬊1 2➡1	中、中、上	15,12,12
ベアラッシュ（中段）	⬋⬊1 2⬊1	中、中、中	15,12,15
ベアラッシュ（下段）	⬋⬊1 2⬇1	中、中、下	15,12,8
ベアラッシュ（上段）	⬋⬊2➡1	中、上	10,12
ベアラッシュ（中段）	⬋⬊2⬊1	中、中	15,10
ベアラッシュ（下段）	⬋⬊2⬇1	中、下	10,8

テリブルクロウ	⇦⁘	ガード不能	50
ローリングベア	⇦⁘⇨⬂⇩⬃⇦⬁⇧➚	中	40
サーモンハンティング	⇦⇨⁘	下	30
バイオレンスアッパー	立ち途中に⁘	中	12
バイオレンスクロー	立ち途中に⁘⁘	中、中	12,27
熊鬼神拳(くまきじんけん)	⇨➡⁘	中	22
紅返し(くれないがえし)	⇦⬅⁘	ガード不能	200
デッドリーステップ	相手がダウン中に⇩⁘	下	20,60
挑発	⁘	特殊動作	
ビックベアアタック	⬀⁘	中	28
ベアヘッドバット	⬂⁘	中	20
ベアバックキック	⇦⁘	中、中	10,15
ハンティングスタイル	⁘orしゃがみ状態で⁘or前転中に⁘ or後転中に⁘orうつ伏せダウン中に⁘	特殊動作	
ダブルベアクロウ	ハンティングスタイル中に⁘⁘	下、下	10,14
ベアクロウ	ハンティングスタイル中に⁘	下	16
熊ちゃぶ台返し	ハンティングスタイル中に⁘	中	24
ベアタックル	ハンティングスタイル中に⁘	特中	21
ハンティングヒップ	ハンティングスタイル中に⇦⁘	下	25
ハンティングスタイル～立ち構え	ハンティングスタイル中に⬁or⇧or⬀	特殊動作	
ハンティングスタイル～うつ伏せダウン	ハンティングスタイル中に⬇⁘	特殊動作	

鉄拳4　技表　　クマ／パンダ KUMA/PANDA　　投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
ベアバイツ	接近して⁘	⁘	投げ技	30
ベアハッグ	接近して⁘	⁘	投げ技	10.25
ブルートスロー	相手の左側面で接近して⁘	⁘	投げ技	10.15.25
チョークスラム	相手の右側面で接近して⁘	⁘	投げ技	40
ブラッドサッカー	背後から接近して⁘または⁘	×	投げ技	70
背中向きからの投げ掴み	背を向けて⁘	⁘	投げ技	
ベアぱちき	⇨➡⁘	⁘	投げ技	35
チアフルボールアップ	⇨⬂⇩⬃⇦➡⁘	⁘	投げ技	50
ブラッドサッカー	構え中に⇨⁘	⁘	投げ技	40
ポジションチェンジ1	⁘	⁘		
ポジションチェンジ2	⁘➡	⁘		
ポジションチェンジ3	⁘⬇	⁘		
ポジションチェンジ4	⁘⬆	⁘		

紫罗兰：violat

国籍：　不明

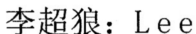
风格：　不明

年龄：　45

背景故事：



紫罗兰是人形机器人制造商的大股东和CEO。在巴哈马群岛别墅中寂静生活的他过去显然是十分好战的。因为对于现在的生活方式非常厌烦，紫罗兰决定参加铁拳大赛4。 他的公司为了使这个富有的人转换一下心情制造出了在任何情况、任何场合都毫无弱点的人形机器人——紫罗兰外形的人形机器人——格斗机器 combot。他参加铁拳大赛的另一个原因是：紫罗兰认为他能够完成人形机器人这种终极武器，并且令机器人可以完全按照他主人的意志行事。但是，世界的技术潮流更趋向生物工程学。 三岛财阀和三岛平八是这潮流的组成部分，三岛家族正在利用遗传基因学的强大威力来贯穿整个生物工程学的研究。紫罗兰为铁拳大赛加快了人形机器人样机的研制。如果样机能及时完成，他就能象预期的那样控制铁拳大赛。现在紫罗兰满脑子都是能够控制铁拳大赛4的人形机器人样机……



李超狼：Lee

国籍：日本

格斗流派：三岛流喧哗空手和截拳道

年龄：48

故事背景：

在他背叛了三岛平八，在铁拳大赛2 期间帮助一八后，李超狼被平八从三岛财阀中驱逐。在很长时间，复仇的愿望一直占满李超狼的心。终于他明白了杀掉一个垂暮的老人（当然是指平八）是没有意义的，于是他放弃复仇，李超狼放弃以前好战的自己，将公寓搬到巴拿马群岛独自一人生活。

直到有一天，李超狼在网上看到G 股份有限公司大量抛售股票，他意识到一定有事情发生。他的直觉是正确的。于是他侵入G 股份有限公司的内部网络截获了其内部成员的通讯记录。他发现是由于三岛财阀的攻击使该公司的实验设施遭到严重破坏，同时他还得知三岛财阀的基因工程再造新生命体明年即将完成，不过他们好象错过了其基因工程中最重要的组成部分…… 更奇妙的是，一项公告说人体基因改造产物将在宣布举办铁拳大赛4 期间完成。李超狼早已平息的野心被重新点燃，与对三岛财阀的愤怒交织在一起。为了不被平八发现，李超狼用假名字报名参加铁拳大赛4。他用太阳镜遮住脸，并且将银白色的头发染成了紫色。（伪装后的身份就是紫罗兰。）

紫罗兰实际上就是匿名的李超狼，当紫罗兰面对最终BOSS 的时候，才以李超狼的真面目面对自己的养父平八。无论从造型到招数都有一种翩翩贵公子的气质。李超狼的各种技巧在铁拳1 和铁拳2 中一直是建立在洛的固有技基础上的，但是自从铁拳TT 开始，他就开始不断充实具有个人特点的固有技，特别是加入了速度飞快变化多端的足技和狼构令李的作风更加独特。在铁拳4 中，李超狼的技巧很丰富，特别是灵活运用指令简单的雾足ミストステップ进行快速突进，不但能够闪躲对手的进攻，而且还能令空中连续技的攻击距离加大，打击次数增加，使用这应该熟练掌握。

空中连续技的分析：

李超狼和紫罗兰固有技的攻击力相对于其他角色来说稍微低了一些，但是因为他的移动非常迅速，能够在空中多次打击对手，弥补了单发技巧力量小的弱点。

鉄拳４　技表

ヴァイオレット VIOLET

固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ	[1][2]	上、上	5,10
ワンツーミドル	[1][2][4]	上、上、中	5,10,10
バイオレットレフトミドルキック	⬂[3]	中	18
サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）	⬇⬆（または⬉または⬈）[4]	中	上28,後25,前30
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）	⬇⇧（または⬁または⬀）[4]	中	上22,後15,前25
スピンキックコンボ	[4][3][4]	上、上、上	16,12,12
バイオレットナックルコンボ	➡[2][2][2]	上、中、上	12,5,10
バイオレットナックルコンボ	[2][2]	上、上	10,10
サマーソルトドロップ	⬇⬆（または⬉または⬈）[3+4]	中	30
シルバーロー	しゃがみ途中に[3]	下	8
アシッドレインキックコンビネーション	⇨[3][3][3]	上、上、上	14,8,5
スライディング	しゃがんだ状態から⬂⇩⬊[3]	下	17
バイオレットサマー	[4]⇧[3]	上、中	16,30
バイオレットスライディング	⇨⇨☆[3+4]	下	15
ハームタッチ	⬃[1+2]（⇧⇧でキャンセル）	ガード不能	10,70
レイザーズエッジキックコンボ	⬇[4][4][4][4]	下、下、下、中	7,5,5,21
バイオレットキックコンボ	⇩[4]☆[4]	下、上	7,20
シュレッダーキックコンボ（上段）	⇨⇨☆[3][4][4]	中、中、上	20,15,25
シュレッダーキックコンボ（中段）	⇨⇨☆[3][4]⇨（または⬂）[4]	中、中、中	20,15,15
シュレッダーキックコンボ（下段）	⇨⇨☆[3][4]⇩（または⬃）[4]	中、中、下	20,15,15
インフィニティーキックコンボ	立ち上がり途中に[3][4]⬇[4]☆[3][4]…	連打　中,中,上,中…	10,17,1510,…
インフィニティーキックコンボ（下段）	インフィニティーキック中に⬇[3][4]…	…下、中、上…	…10,10,10…
インフィニティーキックコンボ（踵落とし）	インフィニティーキック中に⬆[3][4]…	…中、中、上…	…10,15,15…
左踵落とし	⇨⇨[3]	中	23
フリックフラック	⇦⇦☆[3+4]	特殊動作	
シルバーサイクロン	⇩[3+4]	ガード不能	80
ブレイジングキック	⇩⬃[4]	中	22
バイオレットスクリューライト	左側に横移動中に[4]	上	24
バイオレットスクリューレフト	右側に横移動中に[3]	上	30
シルバーウィップ	⇨[4]	上	7
シルバーヒール	⇦[4]	中	22
パンプキック	⬃[3]	下	16
トリプルファング	⇦[1][1][2]	上、中、上	8,8,15
ミストキック	⇦[3]	中	18
ミストウルフコンビネーション	⇦[3][3]	中、上	18,18
ミストトラップ	⇦[3][4]（素早く）相手に接触した時に[4]	投げ（打撃）	33(ヒット時38)
ヒットマンスタイル	[3+4]	特殊動作	

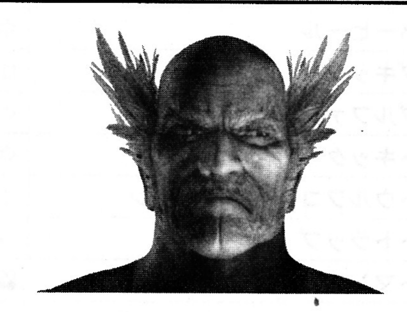


フリッカージャブ	構え中に⁘	上	15
フリッカージャブ	構え中に⁘⁘・・・連打	上・・・	15,12・・・
スキャッターブロー	構え中に⁘	中	23
スキャンキック	構え中に⁘	上	34
シープスライサー	構え中に⁘	下	22
ベリエフキック	構え中に⁘（ヒットが出る前に)⁘	中	10
マシンガンキック	⁘⁘⁘or⇩⁘☆⁘⁘⁘	上、上、上	16,8,10or7,20,8,10
シルバーテイル	しゃがみから⇘⁘	下	18
リアクロスパンチ	横移動中に⁘	上	17
シルバースティング	⇗⁘	上	30
クイックシルバースティング	⇗⁘	上	20
バイオレットカッター	⇦⬅⁘	上	19
ミストステップ	⇨☆	特殊動作	
フェイク	しゃがみ中⇗☆	特殊動作	
ソヴィエツキーキックコンビネーション	⇨☆⁘⁘	中、中	10,16
コードレッドロー	⇨☆⇦☆⁘	下	15
シルバーニー	⇗⁘	中	15
シュワルローゼフック	軸移動中⁘	中	21

鉄拳4　技表　　ヴァイオレット *VIOLET*　　**投げ技**

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
ネックフラクチャー	接近して⇨⁘	⁘	投げ技	30
ウーティップ	接近して⁘	⁘	投げ技	30
リーハラスメント	相手の左側で接近して⁘	⁘	投げ技	40
リースタナー	相手の右側で接近して⁘	⁘	投げ技	38
フェイスクラッシャー	背後から接近して⁘	×	投げ技	45
ニードライブ	接近して⇨➡⁘	⁘	投げ技	28
スキャンキックスロー	構え中に⁘	×	投げ（打撃）	21,13
ミストトラップ	⇦⁘⁘（素早く）相手に接触した時に⁘	×	投げ（打撃）	33(ヒット時38)
ポジションチェンジ1	⁘	⁘		
ポジションチェンジ2	⁘➡	⁘		
ポジションチェンジ3	⁘⬇	⁘		
ポジションチェンジ4	⁘⬆	⁘		

三岛平八（heihachi）



国籍：日本（日本不承认）
格斗流派：三岛流喧哗空手
年龄：75
故事背景：同总故事背景。



三岛平八作为铁拳4的最终BOSS出场，几乎没有增加任何新的技巧，因为平八原有的招式已经足够强了，比如风神拳和三段奈落永远是超强的进攻手段，而且平八的雷神拳本身又有多种变化，特别是延迟输入的雷神拳竟然能够让对手浮空，实在是极端恐怖。作为历代铁拳中三岛系攻击力最强的人物，三岛平八在空中连续技的爆发力上绝对令对手胆寒。特别是平八仍然有风神步（指令输入轻→、轻↓、轻↘、轻→、轻↓、轻↘、轻→、轻↓、轻↘、轻→……），这种迅疾的移动令平八的攻击速度、二择质量以及空中连续技的强度都凌驾于普通角色之上。

新增的技巧金刚枪掌是绝对强悍的突进系技巧，击中对手以后可以连接进一步的墙壁连续技。新技巧刚掌烈破（轻←左拳＋右拳）也是攻守兼备，进入反击状态更加利于进一步的追打攻击。三岛系的风神拳性能各个不同，其间的微妙差异不是高手是很难体会的，而且平八的这个风神拳让我们想起了前几个作品中那个纯中段的风神，绝对震慑对手！但是请大家注意平八的风神（轻→、轻↓、轻↘右拳）和一八的风神性能虽然类似，都是纯上段技巧，而且只有反击状态才能令对手浮空，但是平八的最速风神拳（闪电风神拳轻→、轻↓、轻↘右拳　中轻↘与右拳同时输入）如果在非反击状态命中对手，将会将敌人击倒，并使其处于头向对手的仰卧位，这样可以继续进行地面连续技追打。

同时平八奈落三发的性能设定和招式的细微变化也非常耐人寻味，特别是奈落第一发的性能在TTT开始就有了革命性的变化，实际上这一招变成目前这种性能是平八的攻击手段更加丰富多彩的表现，这招的特点是奈落一发遭到对手防御，平八出现防御颤抖，而奈落二发的第一发对手如果防御下段，平八没有防御颤抖，此后平八仍然可以进行成了中段、下段完全二择攻击，同时奈落二发的第一击如果命中对手，对手也不会被打倒，仍然可以防御后面的二择攻击，这样对于对手和平八来说都增加了进一步攻防战的需要，同时也令奈落这个招式更加平衡。虽然奈落一发性能仍是击倒的效果，但是崩坏性僵硬时间会令平八的使用者不得不考虑是否应该只出一招，同时平八的对手也会考虑是否进行连续防御，因此双方的这种攻防转换心态虽然用文字表达觉得非常复杂，但是实际的格斗过程中这种攻防转换十分迅速，这也正是铁拳对战的精华和乐趣所在……

虽然平八在攻击上面可以接近满分，但是另一个侧面，平八的防御力设定的就比较低了（普通招式将对平八产生多于普通角色的伤害），特别是固有技被防御之后，很多场合都会遭到对手反击。如无双连拳（轻↘左拳、右拳）这个招数在铁拳系统不断的进化中的硬直越来越长，遭到反击的几率也越来越高。

还有一句需要说明的是：三岛平八的强大并不在于只是有风神拳，其实他自从一代开始就是绝对的高攻击力角色，因此想要变成高手，必须苦连空中连续技，争取招招后面达到70以上的伤害！平八有这个能力，您呢？

鉄拳4　技表

三島平八 *HEIHACHI MISHIMA*　固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力
ワンツーパンチ	1 2	上、上	5,8
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇗ 4 4	上、下	25,15
風神拳（ふうじんけん）	⇨☆⇩⇘2	上	25
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨⇨⇨3	中（ガード後よろけ）	30
右踵落とし	⇨4	中	27
踵落とし	立ち途中に4 4	中、中	12,18
閃光烈拳（せんこうれっけん）	1 1 2	上、上、中	5,8,18
破砕蹴（はさいしゅう）	4 3	中	25
雷神拳（らいじんけん）	⇨☆⇩⇘1	中	27
鬼哭連拳（きこくれんけん）	1 2 2	上、上、上	5,8,18



無双連拳	⇘1 2	中、中	8,17
奈落払い(ならくばらい)	⇨☆⇩⬊4 4 4	下、下、下	15,13,13
奈落払い踵切り(ならくばらいかかとぎり)	奈落払い中にレバーニュートラル4 4	中、中	14,21
左踵落とし	⇨⇨3	中	24
金剛槍掌(こんごうそうしょう)	⇩⇘⇨2	中	30
激斬脚(げきざんきゃく)	⇨☆⇩⇘3	中	35
地斬脚(ちざんきゃく)	⇨☆⇩⬊3	下	21
裏旋空刃脚(りせんくうじんきゃく)	⇗3 4	中、中	25,22
鬼神拳(きじんけん)	⇨⇨2	中	30
影足(かげあし)	⇦⇦☆3+4		
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中に1	中	15
奈落払い雷神拳(ならくばらいらいじんけん)	⇨☆⇩⬊4 4 4☆1	下、下、下、中	15,13,13,21
鬼下駄(おにげた)	相手がダウン中に⬇4	ダウンした相手にのみヒット	24
鬼瓦(おにがわら)	⬇1+4	ガード不能	70
裏拳二段	2 2	上、上	12,21
鬼哭連蹴(きこくれんしゅう)	1 2 4	上、上、上	5,8,15
仏壇割(ぶつだんわり)	⇦1	中	22
観音砕(かんのんくだき)	立ち途中に2	中	20
羅生門(らしょうもん)	⇦2	中	25
多聞殺・壱(たもんさつ・いち)	⇨1⇦2 1	上、中、中	6,21,25
多聞殺・弐(たもんさつ・に)	⇨1⇦2 4	上、中、中	6,21,30
鬼哭剛掌波(きこくごうしょうは)	1 2 2 1+2	上、上、中	5,8,22
剛掌破(ごうしょうは)	1+2	中	22
激剛掌波(げきごうしょうは)	⇨2 1+2	中	25
鬼哭剛掌波・否(きこくごうしょうは・いな)	1 2 2 1+2⇧or⇩	上、上、特殊動作	5,8
挑発	2+3+4	特殊動作	
剛掌烈破(ごうしょうれっぱ)	⇦1+2	中	20
五臓砕き(ごぞうくだき)	⇨3	中	24

鉄拳4　技表

三島 平八 *HEIHACHI MISHIMA* 投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力
裸締め(はだかじめ)	接近して2+4後⇨	2	投げ技	30
金剛落とし(こんごうおとし)	接近して2+4	2	投げ技	30
断頭手(だんとうしゅ)	相手の左側面で接近して2+4	1	投げ技	40
奈落(ならく)	相手の右側面で接近して2+4	2	投げ技	46
仁王砕き(におうくだき)	背後から接近して2+4	×	投げ技	60
背中向きからの投げ掴み	背を向けて2+4	2	投げ技	
超ぱちき	接近して⇨➡1+2	1+2	投げ技	33
ぱちきくらべ	接近して⇨➡1+2+4	1+2	投げ技	33
三島流·金剛壁の構え(みしまりゅう・こんごうへきのかまえ)	⇦2+4	×	返し技	18

格斗游戏之真髓

——CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001系统解析

RATIO ADJUSTMENT简介

在游戏中当选择RATIO模式开始后，玩家便可以对所选的角色进行RATIO ADJUSTMENT的分配，即R1 or R2 or R3 or R4。例如一共选择了三个角色，那么这三个角色中就有一个角色可以是R2，其它两个为R1。而R2级与R1级的区别基本就在于攻、防、速这三项能力上的强弱，R4级最强R1级最弱。根据玩家所选择的角色本身的能力，和角色数量RATIO ADJUSTMENT的分配会使战斗更为公平 。

固有战斗系统

CAPCOM篇

C- GROOVE来自于“STREET FIGHTER ZERO3”。

SUB SYSTEM

DASH前冲：→→

ROLLING紧急回避：轻P+轻K

TACTICAL RECOVERY起身延时：倒地时强、中、轻P 同时按

COUNTER ATTACK防御吹飞：防御中反方向+中P+中K（消费LV1级能源 ）

AIR GUARD空中防御

GAUGE

C-GROOVE系统中超必能源槽“C-GAUGE”的最大特点就是增长速度，C-GAUGE是所有GAUGE中增长速度最快的。而且C-GAUGE还可以根据使用时所选择的轻、中、强攻击键将能源分成三段使用。

A- GROOVE来自于“STREET FIGHTER ZERO2”

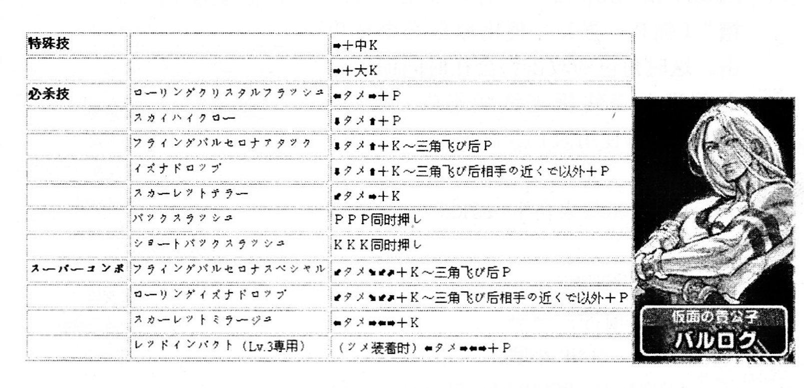
SUB SYSTEM

DASH前冲：→→

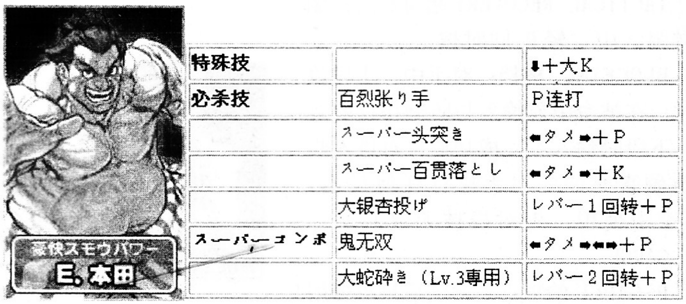
ROLLING紧急回避：轻P+轻K

COUNTER ATTACK防御吹飞：防御

CAPCOM人物

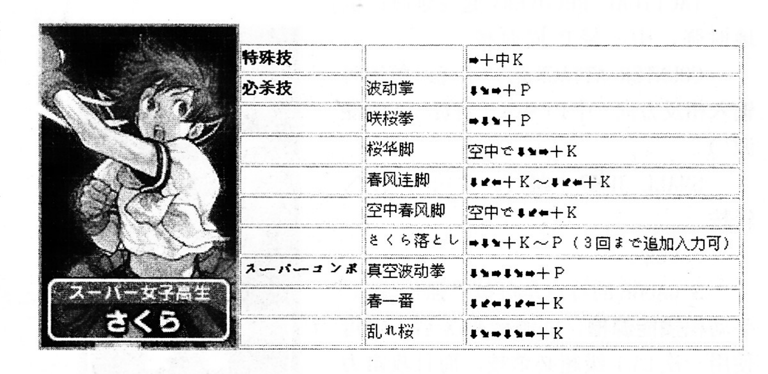


特殊技		→+中K
		→+大K
必杀技	ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→+P
	スカイハイクロー	↓タメ↑+P
	フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+K～三角飞び后P
	イズナドロップ	↓タメ↑+K～三角飞び后相手の近くで以外+P
	スカーレットテラー	↙タメ→+K
	バックスラッシュ	PPP同时押し
	ショートバックスラッシュ	KKK同时押し
スーパーコンボ	フライングバルセロナスペシャル	↙タメ↘↙↗+K～三角飞び后P
	ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗+K～三角飞び后相手の近くで以外+P
	スカーレットミラージュ	←タメ→←→+K
	レッドインパクト（Lv.3専用）	（ツメ装着时）←タメ→←→+P



特殊技		↓+大K
必杀技	百烈张り手	P连打
	スーパー头突き	←タメ→+P
	スーパー百贯落とし	←タメ→+K
	大银杏投げ	レバー1回转+P
スーパーコンボ	鬼无双	←タメ→←→+P
	大蛇砕き（Lv.3専用）	レバー2回转+P

特殊技		↓+中K
		↘+大K
		ジャンプ中に↓+中K
		斜めジャンプ中に大P>大P
必杀技	百烈脚	K连打
	気功拳	←↙↓↘→+P
	スピニングバードキック	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	気功掌	↓↘→↓↘→+P
	凤翼扇	↓↘→↓↘→+K



特殊技		→+中K
必杀技	波动掌	↓↘→+P
	咲桜拳	→↓↘+P
	桜华脚	空中で↓↘→+K
	春风连脚	↓↙←+K～↓↙←+K
	空中春风脚	空中で↓↙←+K
	さくら落とし	→↓↘+K～P（3回まで追加入力可）
スーパーコンボ	真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
	春一番	↓↙←↓↙←+K
	乱れ桜	↓↘→↓↘→+K



中输入相反方向+中P+中K（消费LV1级能源）

SAFE FALL 受身：倒地瞬间强、中、轻P 同时按

GAUGE

A-GAUGE 的特点是可以象STREET FIGHTER ZERO2 中一样，发动“时间槽”（强P+强K）使用原创必杀技攻击。这时角色的攻击将会在时间槽用完之前进入“终极连续状态”。但A-GAUGE 不可使用限LV3级超必杀技。

P-GROOVE来自于“STREET FIGHTER III”

SUB SYSTEM

DASH 前冲：→→

SMALL JUMP 小跳：↗↑↖轻按

TACTICAL RECOVERY 起身延时：倒地时强、中、轻P 同时按

BLOCKING 格挡：对手中、上段攻击时，在被命中前输入与防御相反的方向。下段时输入↓。成功后可对进入收招前硬直时间的对手进行任何反击。（可空中使用，但对投技无效）

GAUGE

P-GAUGE 的特点是蓄满后只可使用一次超必杀技。但威力强且可以使用LV3级超杀。

SNK 篇

S-GROOVE 来自于“KOF 95”

SUB SYSTEM

RUN 跑动：→→

DODGE 闪避：轻P+轻K（闪避中可按P or K作出攻击）

TACTICAL RECOVERY 起身延时：倒地时强、中、轻P 同时按

COUNTER ATTACK 防御吹飞：防御时输入相反方向+中P+中K（消费LV1级能源）

SMALL JUMP 小跳：：↗ or ↑ or ↖轻按

GAUGE

S-GAUGE 的特点是可按“强P+强K”手动积攒能源槽，能源槽MAX后不仅可使用一次LV1级超必杀技，而且攻击力

特殊技		ジャンプ中↓+P
		ジャンプ中↓+K
必杀技	ヨガファイアー	↓↘→+P
	ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
	ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
	ヨガテレポート（空中可）	（空中可）→↓↘or←↓↙+PPP同时押しorKKK同时押し
スーパーコンボ	ヨガストリーム	↓↘→↓↘→+P
	ヨガボルケイノ	↓↘→↓↘→+K
	ヨガテンペスト（Lv.3専用）	→↘↓↙←→↘↓↙←+P



必杀技	我道拳	↓↘→+P
	晃龙拳	→↓↘+P
	断空脚（空中可）	（空中で）↓↙←+K
	前转挑発	↓↘→+S
	后转挑発	↓↙←+S
スーパーコンボ	震空我道拳	↓↘→↓↘→+P
	晃龙烈火	↓↘→↓↘+K
	必胜无頼拳	↓↙←↓↙←+K
	挑発伝说	↓↘→↓↘→+S



特殊技		↘+大K
必杀技	クロスカッター	↓↘→+P
	雷神アッパー	→↓↘+P
	幻影ウェーブ	空中で↓↘→+P
	幻影ブレイカー	↓↙←+P
	幻影キック（空中可）	↓↘→+K
スーパーコンボ	拡散クロスカッター	↓↘→↓↘→+P
	スーパー雷神アッパー	↓↙←↓↙←+P
	ダブル幻影キック（空中可）	（空中で）↓↘→↓↘→+K
	ファイナルシンフォニーRemix（Lv.3専用）	→↘↓↙←→↘↓↙←+K

特殊技		→+大P
		←or→+小K
		←+中K
		→+中K
必杀技	ソニックブーム	←タメ→+P
	サマーソルトキック	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	トータルワイプアウト	←タメ→←→+K
	サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+K
	ソニックハリケーン（Lv.3専用）	←タメ→←→+P



特殊技		→+中P
		前方ジャンプ顶点付近↓+中K
必杀技	豪波动拳	↓↘→+P
	灼热波动拳	→↘↓↙←+P
	斩空波动拳	空中で↓↘→+P
	豪升竜拳	→↓↘+P
	竜巻斩空脚（空中可）	（空中で）↓↙←+K
	阿修罗闪空	→↓↘or←↓↙+PPP同时押しorKKK同时押し
	前方转身	↓↙←+P
	百奇袭 /百鬼豪斩 /百鬼豪冲 /百鬼豪碎 /百鬼豪断 /百鬼豪坠	+K /追加入力なし /P /相手の头部付近で←or→+P /K /相手の胸元で←or→+P
スーパーコンボ	灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
	灭杀豪升竜	↓↘→↓↘+P
	天魔豪斩空	（空中で）↓↘→↓↘→+P
	瞬狱杀（Lv.3専用）	小P>小P>→>小K>大P

必杀技	スパイラルアロー	↓↘→＋K
	キャノンスパイク	→↓↘＋K
	アクセルスピンナックル	→↘↓↙←＋P
	フーリガンコンビネーション /フェイタルレッグツイスター /クロスシザースープレックス /レイザーエッジスライサー /キャノンストライク	↙↓↘→↗＋K /相手の头部orしゃがんだ相手の近くで←or→＋P /相手の胴体or空中の相手の近くで←or→＋P /追加入力なし /K
	キャノンストライク	↓↙←＋K
スーパーコンボ	スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘→＋K
	リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙←＋K连打





特殊技		→＋中K
		→＋大K
必杀技	波动拳	↓↘→＋P
	升龙拳	→↓↘＋P
	竜巻旋风脚（空中可）	（空中で）↓↙←＋K
	龙闪脚	←↓↙＋K
	铊落とし蹴り	←↙↓↘→＋小K
	鎌払い蹴り	←↙↓↘→＋中K
	大外回し蹴り	←↙↓↘→＋大K
	稲妻かかと落とし	铊落とし蹴り、鎌払い蹴り、大外回し蹴り入力后ボタン押しっぱなし
	前方转身	↓↙←＋P
スーパーコンボ	升龙裂破	↓↘→↓↘＋P
	神龙拳	↓↘→↓↘＋K
	疾风迅雷脚（Lv.3専用）	↓↙←↓↙←＋K

特殊技		→＋中P
		→＋大P
		→＋中K
必杀技	波动拳	↓↘→＋P
	灼热波动拳	←↙↓↘→＋P
	升龙拳	→↓↘＋P
	竜巻旋风脚	↓↙←＋K
スーパーコンボ	真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P
	真空竜巻旋风脚	↓↙←↓↙←＋K
	真　升龙拳（Lv.3専用）	↓↘→↓↘＋K





特殊技		→＋中K
		空中で↓＋中K
必杀技	パトリオットサークル	↓↘→＋P（三回まで連続入力可能）
	スティンガー	→↓↘＋K～PorK
	メコンデルタアタック	PPP同时押し～着地时にP
	メコンデルタレイド	↓↙←＋P～P
	メコンデルタエスケープ	↓↙←＋K～PorK
	スカウタージャンプ	KKK同时押し
スーパーコンボ	テイクノプリスナー	↓↘→↓↘→＋P
	マインスイーパー	↓↙←↓↙←＋P
	スティールレイン	↓↘→↓↘→＋K

也会有所提升。当角色体力变红后可无限使用LV1级的超必杀技。如果能源槽MAX且体力变红，那么超必杀会自动提升至LV3级。

N- GROOVE来自于“KOF 97”

SUB SYSTEM

RUN 跑动：→→

ROLLING紧急回避：轻P+轻K

SAFE FALL 受身：倒地瞬间强、中、轻P同时按

COUNTER ATTACK防御吹飞：防御时输入相反方向+中P+中K（消费LV1级能源）

SMALL JUMP小跳：↗↑↖轻按

COUNTER MOVEMENT防御移动：防御时输入相反方向+轻P+轻K（消费LV1级能源）

GAUGE

N-GAUGE的特点是增长速度快，且可以同时积攒三次LV1级能源。按下强P+强K后（消费LV1级能源）可以进入强化状态，在时间槽消失前角色的攻击力不仅会有所提升，超必杀技也会自动提升至LV3级。

K- GROOVE来自于“侍魂”

SUB SYSTEM

RUN 跑动：→→

SMALL JUMP小跳：：↗↑↖轻按

SAFE FALL 受身：倒地瞬间强、中、轻P同时按

JIST DEFENSE瞬间防御：在被对手击中前的最后时刻作出防御动作。成功后不仅可用必杀技抵消防御后的硬直时间对对手作出反击，而且角色还会恢复少量体力。（可空中使用）

GAUGE

K-GAUGE的特点是只有被对手攻击时才会增长。当怒值MAX后，角色攻击力会大幅上升，并可使用一次LV3级超必杀技。

原创战斗系统编辑篇

要说CVS 2最别出心裁的地方应该就是（战斗系统编辑模式）GROOVE EDIT

MODE 了。（将游戏的 ARC 模式通关一次后 GROOVE EDIT MODE 自动出现）进入这个模式后，玩家可以对在上面介绍的六种 GROOVE 中出现过的所有 SUB SYSTEM、GAUGE 和进行编辑，制造出一个属于自己的“EX- GROOVE”。当然，为了避免玩家们编辑出的 EX- GROOVE 过于强大，（使“一击毙杀”的频率出现过高！）模式中也对编辑作出了限制。

在GROOVE EDIT模式系统为玩家提供了一定的“点数”，而玩家要选用的每一项 SUB SYSTEM 或 GAUGE 都会用掉一些点数。（具体数值请见游戏）

GROOVE EDIT MODE

所有 SUB SYSTEM
1- DASH 前冲
2- RUN 跑动
3- ROLLING 紧急回避
4- DODGE 闪避
5- COUNTER ATTACK 防御吹飞
6- COUNTER MOVEMENT 防御移动
7- AIR GUARD 空中防御
8- SMALL JUMP 小跳
9- TACTICAL RECOVERY 起身延时
10- SAFE FALL 受身

CHAIN COMBO 目押技（按键连击，按由轻到强的顺序输入 P 或 K 形成连续技。）

AIR CHAIN COMBO 空中连击（空中目押技）

SUPER COMBO CANCEL 超级连击（可以超必杀技抵消通常必杀技）

CANCEL ANY MOVE 完全抵消（可以必杀技抵消任何基本 P、K 攻击）

特殊技		ジャンプ中↓+中P
		立ち小P>立ち中P>立ち大P>立ち大K
必杀技	拳コ	↓↘→+P
	疾駈け	↓↘→+K～K
	逆疾駈け	↓↙←+K～K
	天狗倒し	空中で←↙↓↘→+P
	八艘脚	壁端时、空中で↓↙←+PorK
	烈风脚	KKK同时押し（バイタリティ消費）
スーパーコンボ	武神刚雷破	↓↘→↓↘→+P
	铁心崩	↓↘→↓↘→+K～K
	戏天狗（空中可）	（空中で）レバー2回转+P



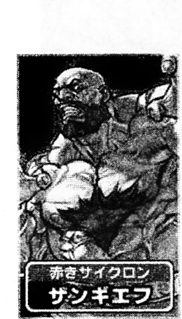


特殊技		ジャンプ中↓+大K
必杀技	ソウルフィスト（空中可）	（空中で）↓↘→+P
	シャドウブレイド	→↓↘+P
	ベクタードレイン	→↘↓↙←+P
スーパーコンボ	ソウルフェニックス	↓↘→↓↘→+P
	バルキリーターン（空中可）	（空中で）→↘↓↙←+K～K
	カーディナルブレイド	↓↘→↓↘+K
	ダークネスイリュージョン（Lv.3専用）	小P>小P>→>小K>大P

特殊技		近距离←or→+中P
		↘+大P
必杀技	エレクトリックサンダー	P连打
	ローリングアタック	←タメ→+P
	バックステップローリング	←タメ→+K
	バーチカルローリング	↓↑+K
	サプライズフォワード	+KKK同时押し
	サプライズバック	←+KKK同时押し
スーパーコンボ	ダイレクトライトニング	←タメ→←→+P
	シャウトオブアース	↙タメ↘↙↗+P连打
	グランドシェイブローリング	←タメ→←→+K（タメ可）



特殊技		↙+中K
		↙+大K
		ジャンプ中↓+小K or中K
		斜めジャンプ中↓+大P
		垂直ジャンプ中↑+中Por大P
必杀技	ダブルラリアット	PPP同时押し
	クイックダブルラリアット	KKK同时押し
	バニシングフラット	→↓┘+P
	スクリューパイルドライバー	レバー1回转+P
	アトミックスープレックス	投げ间合いでレバー1回转+K
	フライングパワーボム	レバー1回转+K
スーパーコンボ	ファイナルアトミックバスター	レバー2回转+P
	エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘→+K



必杀技	ダッシュストレート	←タメ→+P
	ダッシュアッパー	←タメ→+K
	ダッシュグランドストレート	←タメ↘+P
	ダッシュグランドアッパー	←タメ↘+K
	ターンパンチ	PPPタメ～离すorKKKタメ～离す
	バッファローヘッドバット	↓タメ↑+P
スーパーコンボ	クレイジーバッファロー	←タメ→←→+P
	ギガトンブロー（Lv.3専用）	←タメ→←→+K







必杀技	タイガーショット	↓↘→＋P
	グランドタイガーショット	↓↘→＋K
	タイガーアッパーカット	→↓↘＋P
	タイガークラッシュ	→↓↘＋K
スーパーコンボ	タイガーキャノン	↓↘→↓↘→＋P
	グランドタイガーキャノン	↓↙←↓↙←＋P
	タイガージェノサイド	↓↘→↓↘＋K
	タイガーレイド	↓↙←↓↙←＋K





特殊技		→＋中K
		垂直or前方ジャンプの顶点付近で↘＋K
ターゲットコンボ		立ち小P＞立ち小K＞立ち中P
		立ち中P＞立ち大P＞←＋大P
		ジャンプ小P＞→＋大P
必杀技	铁山靠	→↓↘＋P
	絶招步法	↓↘→＋P
	穿弓腿	↓↘→＋K
	虎扑子	↓↙←＋P
	前方转身	↓↙←＋K
スーパーコンボ	枪雷连击	↓↘→↓↘→＋P
	雷震魔破拳	↓↘→↓↘→＋K
	扬炮（Lv.3專用）	↓↙←↓↙←＋P
	飞天双龙阵（Lv.3専用）	空中で↓↙←↓↙←＋K

特殊技		斜めジャンプ中中P＞中P
必杀技	サイコバニッシュ	→↓↘＋P
	サイコクラッシャーアタック	←タメ→＋P
	ダブルニープレス	←タメ→＋K
	ヘッドプレス /サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑＋K /P
	デビルリバース	↓タメ↑＋P
	ベガワープ	→↓↘or←↓↙＋PPP同时押しorKKK同时押し
スーパーコンボ	ニープレスナイトメア	←タメ→←→＋K
	メガ　サイコクラッシャー（Lv.3専用）	←タメ→←→＋P





必杀技	マンチェスターブラック	↓↙←＋P
	カンタベリーブルー	↓↘→＋P（タメ可）
	オックスフォードレッド	←↙↓↘→＋K
	リバプールホワイト	↓↙←＋K
	セントアンドリューグリーン	→↓↘＋P
スーパーコンボ	マンチェスターゴールド	↓↙←↓↙←＋P
	ユニオンジャックプラチナム	↓↘→↓↘→＋P



特殊技		→＋中P
		→＋中K
		ジャンプ中←＋小K
必杀技	百式　闇払い	↓↘→＋P
	百八式　鬼焼き	→↓↘＋P
	百弐拾七式　葵花	↓↙←＋P（3回まで连続技入力可）
	弐百壱拾弐式　琴月　阴	→↘↓↙←＋K
	屑风	→↘↓↙←→＋P
スーパーコンボ	禁壱千弐百壱拾弐式　八稚女	↓↘→↘↓↙←＋P
	里百八式　八酒杯	↓↙←↙↓↘→＋P（タメ可）





特殊技		↘＋大K
必杀技	ベノムストライク	↓↘→＋K
	ダブルストライク	↓↘→↓↘→＋K
	トラップショット	←↓↙＋K
	サプライズローズ	→↓↘K
	トルネードキック	→↘↓↙←＋K
	ミラージュキック	↓↙←＋P
スーパーコンボ	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋K
	サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋K

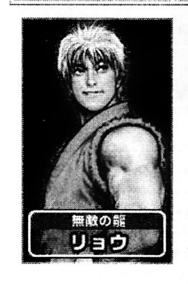




特殊技		＋中P
必杀技	虎煌拳	↓↘→＋P
	虎炮	→↓↘＋P
	暂烈拳	→←→＋P
	飞燕疾风脚	↙→＋K
	极限流连舞拳	→↘↓↙←＋P
	猛虎雷神刹	←↓↙＋P
スーパーコンボ	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋P
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
	天地覇煌拳（Lv.3専用）	↓↘→↓↘→＋P

必杀技	奥义　旋风烈斩	↓↘→＋P
	奥伪　旋风烈斩	↓↘→＋K
	奥义　狐月斩	→↓↘＋P
	奥义　烈震斩	↓↙←＋P
スーパーコンボ	天覇封神斩	↓↘→↓↘＋P
	天覇凄煌斩（LLv.3専用）	→↘↓↙←→＋P

特殊技		→＋中K
必杀技	花蝶扇	↓↘→＋P
	龙炎舞	↓↙←＋P
	必杀忍蜂	←↙↓↘→＋K
	阳炎の舞	↓タメ↑＋K
	ムササビの舞	↓タメ↑＋P or空中で↓↙←＋P
スーパーコンボ	超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋K
	水鸟の舞	↓↘→↓↘→＋P
	不知火流奥义　红朱雀	空中で↓↙←↓↙←＋P





特殊技		→＋大P
		→＋中K
		↘＋大K
		ジャンプ中↓＋大P
必杀技	百式　鬼焼き	→↓↘＋P
	百拾四式　荒咬み /百弐拾八式　九伤 /百弐拾七式　八锖 /百弐拾五式　七濑 外式　砌穿ち	↓↘→＋小P or中P 荒咬み～↓↘→＋P 荒咬み～→↘↓↙←＋P or荒咬み～九伤～P 荒咬み～八锖～K or荒咬み～九伤～K 荒咬み～八锖～P
	百拾五式　毒咬み /四百壱式　罪咏み /四百弐式　罚咏み	↓↘→＋大P 毒咬み～→↘↓↙←＋P 罪咏み后～→＋P
	R.E.D Kick	←↓↙＋K
	弐百拾弐式　琴月 阳	→↘↓↙←＋K
	七拾五式　改	↓↘→＋K～K
	百壱式　胧车	→↓↘＋K
スーパーコンボ	里百八式　大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋P（タメ可）
	最终决戦奥义"无式"（三神技の壱）	↓↘→↓↘→＋P



特殊技		↘+大P
必杀技	铁球大回转	P连打（PPP同时押しでキャンセル可）
	铁球粉碎击	←タメ→+P
	大破坏投げ	→↘↓↙←→+P
	竜巻疾风斩	→↘↓↙←+K
	疾走飞翔斩	→↓↘+K
	飞翔空裂斩	←↙↓↘→+K
スーパーコンボ	铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+P
	真！超绝竜巻真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+K





必杀技	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+P
	スラッシュキック	←↙↓↘→+K
	タイガーキック	→↓↘+K
	黄金のカカト	↓↙←+K
	爆裂拳	P连打
スーパーコンボ	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+P
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+P
	ダブルサイクロンアッパー（Lv.3専用）	↓↙←↓↙←+P

特殊技		→+中K
		←or→+大K
		ジャンプ中+↓大K
必杀技	雷靭拳	↓↘→+P
	雷靭拳　対空	→↓↘+P
	居合い蹴り /反动三段蹴り	↓↘→+K ↓↑+K
	真空片手驹	→↘↓↙←+K（KKK同时押しでキャンセル可）
	スーパー稲妻キック	→↓↘+K
	红丸コレダー	→↘↓↙←→+P
スーパーコンボ	雷光拳	↓↘→↓↘→+P
	电影スパーク	↓↘→↓↘→+K
	エレクトリッガー	→↘↓↙←→↘↓↙←+P





特殊技		近立ち大P>大P
必杀技	远间にて斩る也	↓↘→+P
	近よりて斩る也	↓↙←+P
	水月を突く也	→↓↘+K
	居を合わす也	←↙↓↘→+K
	纸一重にてかわす也 /间を詰めること肝要也 /间置くこと肝要なり	KKK同时押し /→+K /←+K
スーパーコンボ	発胜する神気也	↓↙←↙→+P
	死を恐れぬ心也（Lv.3専用）	→←↙↓↘→+P
	尸を越えていく也（Lv.3専用） /ルート1 /ルート2 /ルート3	→↘↓↙←→+小K>小P>中P>大P（基本ルート） /基本コマンド后小P>中P>大P>小P>中P>大P>小P>中P>↓↘→+大P /基本コマンド后小P>中P>大P>小K>中K>大K>小K>中K>↓↘→+大K /基本コマンド后小P>中P>大P>小K>中K>大K>小K>大K



特殊技		→＋大P
必杀技	烈风拳	↓↘→＋小P or 中PP
	ダブル烈风拳	↓↘→＋大P
	疾风拳	↓↙←＋P
	邪影拳	→↘↓↙←＋K
	上段当て身投げ	→↘↓↙←＋小P
	中段当て身投げ	→↘↓↙←＋中P
	下段当て身投げ	→↘↓↙←＋大P
スーパーコンボ	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘＋P
	デッドリーレイブ（Lv.3専用）	→↘↓↙←→＋小K＞小P＞小P＞小K＞小K＞中P＞中K＞大P＞大K＞↓↙←＋大P





特殊技		↓↙←＋大K
		远距离立ち大K＞↓↙←＋大K
		大覇気脚（ボタン押しっぱなし）～大K以外のボタン
必杀技	半月斩	↓↙←＋K
	飞燕斩	↓タメ↑＋K
	飞翔脚	↓↘→＋K
	覇気脚	↓↓＋K
	空砂尘	↓タメ↑＋P
	流星脚	←タメ→＋K
スーパーコンボ	凤凰脚	←→↓↙←↙→＋K
	凤凰天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋K
	凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→＋K

特殊技		↘＋大K
		斜めジャンプ中↓＋大P
必杀技	ジャイアントボム	←タメ→＋P
	毒雾	→↘↓↙←＋P
	スーパードロップキック	KKKタメ～离す
	サンダークラッシュボム	レバー1回转＋K
	ジャンピングラリアットドロップ	→↓↘＋P
	ライデンコンビネーション　ボディーブロー /ヘッドバッド /フロントスープレックス	←↓↙＋P ↓↙←＋P ↓↙←＋K
スーパーコンボ	ファイアーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
	デストラクションドロップ	レバー2回转＋K
	クレイジートレイン	↓↘→↓↘→＋P





必杀技	烈风拳	↓↘→＋P
	カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋P（タメ可）
	ジェノサイドカッター	→↓↘＋K
	ゴッドプレス	→↘↓↙←＋P
	ダークバリア	←↙↓↘→＋K
	ダークスマッシャー	空中で↓↘→＋P
スーパーコンボ	ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋P
	ジェノサイド　ヘブン	↓↘→↓↘→＋K

特殊技		➡+中K
必杀技	烈风拳	⬇↘➡+小P
	ダブル烈风拳	⬇↘➡+大P
	ハードエッジ	⬇↙⬅+P
	ライジングタックル	⬇タメ⬆+P
	レイジラン　Type【ダンク】	⬇↙⬅+小K
	レイジラン　Type【セーブ】	⬇↙⬅+中K
	レイジラン　Type【シフト】	⬇↙⬅+大K
	真空投げ /罗刹	レバー1回转+P PPP同时押し～押しっぱなし～离す
	クラックカウンター	⬇↘➡+K
スーパーコンボ	レイジングストーム	⬇↘➡⬇↘➡+P
	シャインナックル	⬇↘➡⬇↘➡+K
	デッドリーレイブ　ネオ（Lv.3専用）	➡↘⬇↙⬅➡+小K＞小P＞小P＞小K＞小K＞中P＞中K＞大P＞大K＞⬇↙⬅+大P





特殊技		➡+中K
		前方ジャンプ中⬇+中K
必杀技	サイコボール	⬇↙⬅+P
	サイコソード（空中可）	➡⬇↘+P
	フェニックスアロー	空中で⬇↙⬅+K
	スーパーサイキックスルー	⬅↙⬇↘➡+P
	υサイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅+K
	サイキックテレポート	⬇↘➡+K
スーパーコンボ	シャイニングクリスタルビット（空中可） /クリスタルシュート（空中可）	（空中で）➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+P （空中で）⬇↙⬅+P
	フェニックスファングアロー	空中で⬇↘➡⬇↘➡+K

特殊技		↘+大P
必杀技	アンヌムツペ	⬅↙⬇+P
	レラムツペ	⬇↘➡+P
	アムベヤトロ	➡↘⬇↙⬅+P
	カムイリムセ	⬅⬇↙+P～P连打
	ママハハにつかまる /つかまり攻击 /降りる /ヤトロポック /シチカプアイ /カムイムツペ	⬇↙⬅+K /鹰につかまって小P、小K、中P、中K /大K /大P /⬇↘➡+P /⬇↙⬅+P
スーパーコンボ	シチカプカムイイルシカ	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+P
	エレルシカムイリムセ	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+K
	シリコロカムイノミ（LV.3専用）	⬇↘➡⬇↘➡+K（KKK同时押しでキャンセル可）





特殊技		➡+中K
必杀技	虎煌拳	⬇↘➡+P
	空牙（ユリちょうアッパー） /里空牙（ダブルユリちょうアッパー）	➡⬇↘+P /大空牙～➡⬇↘+大P
	砕破	⬇↙⬅+P
	雷煌拳	⬇↘➡+K
	百烈びんた	➡↘⬇↙⬅+K
スーパーコンボ	覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡+P
	飞燕烈孔	⬇↘➡⬇↘+P
	飞燕凤凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅+K

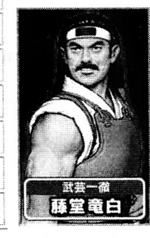


特殊技		➡+中P
必杀技	蛇使い 上段	⬇↙⬅+小P（タメ可）
	蛇使い 中段	⬇↙⬅+中P（タメ可）
	蛇使い 下段	⬇↙⬅+大P（タメ可）
	蛇だまし	蛇使いタメ～K
	倍返し	⬇↘➡+P
	裁きの匕首	➡⬇↘+P
	サドマゾ	⬅↙⬇↘➡+K
	ヤキ入れ	➡⬇↘+K
	砂かけ	⬇↙⬅+K
	爆弾パチキ	➡↘⬇↙⬅➡+P
スーパーコンボ	ギロチン	⬇↘➡⬇↘➡+P
	ドリル	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+P～P連打

私刑執行人 山崎

必杀技	ネイルボム	⬅↙⬇↘➡+P
	ゴアフィスト /トランスキュリティー	➡↘⬇↙⬅➡+P ➡⬇↘+P
	ディーサイド	⬅↙⬇↘➡+K
	ディーサイド スレイヤー	➡⬇↘+K
	アウトレイジ	⬇↙⬅+K
	レイヴナス	空中で⬇↙⬅+K
	メイヘム	⬇↙⬅+P
スーパーコンボ	ウイザリングサーフェス	⬇↘➡⬇↘➡+P
	ネガティブゲイン	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+K

特殊技		➡+中K
必杀技	重ね当て	⬇↘➡+P
	仰ぎ重ね当て	➡⬇↘+P
	飞び重ね当て	⬇↘➡+P
	腿崩し	➡↘⬇↙⬅+P
スーパーコンボ	超重ね当て	⬇↘➡⬇↘➡+P
	心眼 蔓落とし	⬇↘➡↘⬇↙⬅+P



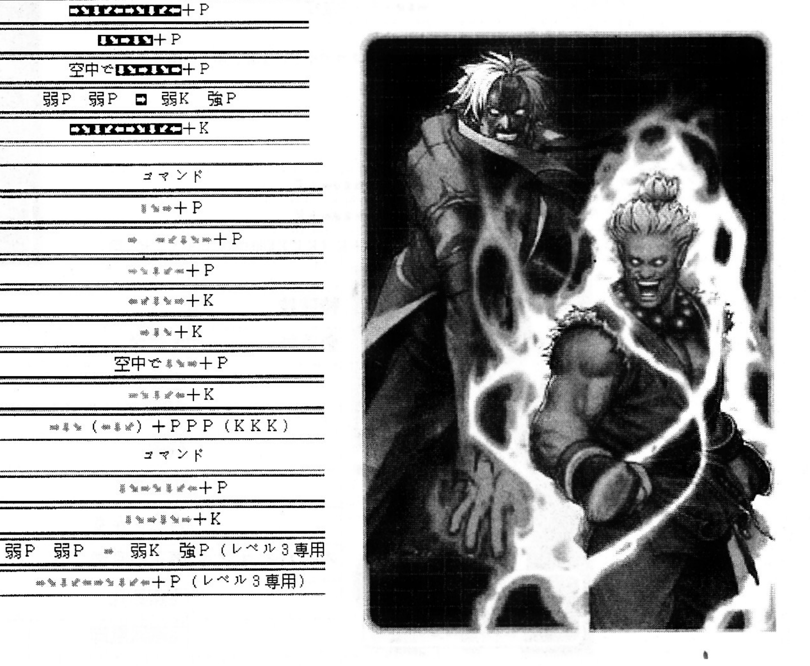




特殊技		↘+大P
必杀技	パワーウエイブ	⬇↘➡+P
	バーンナックル	⬇↙⬅+P
	クラックシュート	⬇↙⬅+K
	ライジングタックル	⬇タメ⬆+P
	パワーダンク	➡⬇↘+K
スーパーコンボ	パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+P
	バスターウルフ	⬇↘➡⬇↘➡+K

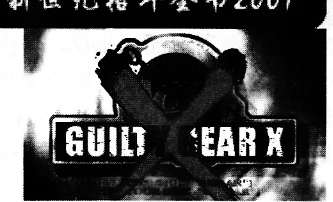
必殺技	コマンド
豪昇龍拳	➡⬇↘+P
豪波動拳	⬇↘➡+P
竜巻斬空脚	⬇↙⬅+K（空中可）
斬空波動拳	空中で⬇↘➡+P
天魔朱裂刀	⬇ ⬇+PPP（KKK）同時押し
阿修羅閃空	➡⬇↘（⬅⬇↙）+PPP（KKK）同時押し
前方転身	⬇↙⬅+P
スーパーコンボ	コマンド
滅殺豪波動	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+P
滅殺豪昇竜	⬇↘➡⬇↘+P
天魔豪斬空	空中で⬇↘➡⬇↘➡+P
瞬獄殺	弱P 弱P ➡ 弱K 強P
禊（みそぎ）	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+K

必殺技	コマンド
烈風拳	⬇↘➡+P
カイザーウエーブ	➡ ⬅↙⬇↘➡+P
ゴッドプレス	➡↘⬇↙⬅+P
ダークバリヤー	⬅↙⬇↘➡+K
ジエノサイドカッター	➡⬇↘+K
ダークスマッシュ	空中で⬇↘➡+P
ルガールエクスキューション	➡↘⬇↙⬅+K
ゴッドレーン	➡⬇↘（⬅⬇↙）+PPP（KKK）
スーパーコンボ	コマンド
ギガンテックプレッシャー	⬇↘➡↘⬇↙⬅+P
ジエノサイドヘブン	⬇↘➡⬇↘➡+K
ラスト ジャッジメント	弱P 弱P ➡ 弱K 強P（レベル3専用）
G エンド	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+P（レベル3専用）





罪恶工具X简明介绍



GUILTY GEAR

22世纪，人类用无限的能量成功生产了“魔法”之理论化科学成为了全世界也禁止的事，但是，人类之间的纷争，禁断的生物兵器“GEAR”诞生本来服从人类的“它们”自GEAR之中拥有强力战斗能力命名为“JUSTICE”的GEAR出现后，全世界的GEAR对人类宣战，而人类方面组织了“战骑士团”对付GEAR，“圣战”一触即发……经过不知多少场战事，“JUSTICE”终被封印，失去了司令塔的GEAR倒亦慢慢被消灭……

圣战结束后5年，“JUSTICE”复活，人类又再次堪入危机之中……国际联合见事态严重，于是为结成“第二次圣骑士团”而开办武道大会，希望召集强者……

GUILTY GEAR X

2180年的武道大会，最强最凶狠的GEAR被杀，人类终于可以过回和平的生活。但是，经过一年后，A国传出GEAR未完全被消灭的消息，只是它们并没有行动，这消息又再度令人类堪入恐慌之中……为保和平，人类发起了反GEAR活动……现在能够消灭GEAR的悬赏超过50000……

基本操作

方向杆 动作

↑ 跳跃

↓ 蹲下

→ 前进

← 后退,防御

↗ 前方跳跃

↘ 蹲下

↖ 后方跳跃

↙ 蹲下,下段防御

P掣 PUNCH（拳）

K掣 KICK（脚）

S掣 SLASH（斩）

HS掣 HEAVY SLASH（大斩）

特殊操作

DASH（注1） →→（能够在空中使用）

BACK STEP（注1） ←←（能够在空中使用，而且动作开始之后更会出现全身无敌的情况）

HIGH JUMP 输入↙ or ↓ or ↘之后↖ or ↑ or ↗

二段跳跃（注2） 跳跃中↖ or ↑ or ↗

空中防御 空中↖ or ← or ↙（不能防御部份空中攻击）

投技 近敌时← or →＋HS

DUST ATTACK 站立状态中S＋HS同按

足扫 蹲下状态中S＋HS同按

RECOVERY(受身) 中招轰开后同时按任何两个攻击掣

DEAD ANGLE ATTACK 防御中→＋同按P K掣(消耗50% TENSION GAUGE能源)

FORTRESS DEFENSE P,K掣同时按着不放(TENSION GAUGE能源会随着防御的时间而下降)

一击必杀准备 四个攻击掣同按

一击必杀技 一击必杀准备中↓↘→↓↘→＋H

一击必杀CANCEL 一击必杀准备中四个攻击掣同按（TENSION GAUGE能源会降至零）

GATLING COMBINATION P. K. S. HS顺序输入（途中可以省略）

ROMAN CANCEL 攻击中同时按三个攻击掣（消耗50% TENSION GAUGE能源）

挑拨 START掣（能够CANCEL任何通常技及增加对手TENSION GAUGE能源）

敬意 →＋START掣（能够CANCEL任何通常技）

注1…POTEMKIN例外，MILLIA、DIZZY可作二段DASH。

注2…ZATO-1不能二段跳，但能在空中停留，DIZZY、CHIPP更可以作三段跳。

系统解说

FORTRESS DEFENSE

是《GGX》中十分重要的防守技术，可以用来可防止对手用必杀技等攻击削弱体力，更可以抵挡空中不能够防御的对空技或攻击，制造各种反击的机会。

TENSION GAUGE

位于画面左右下角两边的能源计，是使用觉醒必杀技、FORTRESS DEFENSE和ROMAN CANCEL等特殊行动的必要能源，只要作出进攻意识的行动（行前、攻击、DASH、前跳等近接对手的行动，或使出攻击系的必杀技、以及挡格攻击或受到攻击），



能源就会渐渐增加，相反，作出防守意识的消极行为（一定时间以上，在版边无挡格或受到对手任何攻击、后退、后跳、BACK STEP等逃避与对手正面接触的行动），能源则会徐徐下降，所以TENSION GAUGE也是平衡攻守的指针。

GUARD LEVEL

位于体力下面，是修正连续技攻击力的指针，在每个回合开始时，GUARD LEVEL会维持于一半的状态，只要防御对手的攻击就会增加，相反，受到对手攻击则会减少。至于GUARD LEVEL越高，不单止在受到攻击时会构成更大的损害，假如招式的攻击LEVEL越高，更可以在无条件的情况底下达成COUNTER HIT的效果。

COUNTER HIT

就是以斩、重斩，或者特定的必杀技，截击攻击LEVEL较大的招式，至于COUNTER HIT的最大目的，除了可以延长对手受到攻击的硬直时间之外，更可以延长能够RECOVERY的时间，而且招式的攻击LEVEL越大，硬直的时间就相对越长，所以只要好好把握COUNTER HIT的特性，意外的连续技就会随时出现。

DUST ATTACK

全部角色共通的中段技，虽然出招速度比较慢，不过只要成功击中在地面的对手，就会将对手打上半空，这个时候只要立即把控杆拉上，角色就会自动使用HOMING JUMP尾随对手，制造空中连续技的机会

足扫

与DUST ATTACK同样于战略上扮演一个相当重要的角色的下段攻击，其中不单止攻击有效范围高，而且击中对手后，会造成强制倒地的效果，除了可以使用各种攻击追击之外，更可以JUMP CANCEL向尚未起身的对手进行第二轮的攻势。

RECOVERY(受身)

能够与防御匹敌的重要系统，其中不单止可以在空中回复体势，而且更可以透过发动前后的无敌时间，阻止对手完成空中连续技，作出逆转性的反击。

DEAD ANGLE ATTACK

由GUARD CANCEL演变而成的系统，能够解除防御中的硬直，实时作出反击，虽然无任何攻击力，而且出招的速度不高，不过胜在有全身无敌的效果，所以DEAD ANGLE ATTACK不单止可以改变攻守双方的位置，也能够在劣势中取回主导。

一击必杀

顾名思义，就是能够以一击的姿态，杀败对手的攻击，至于一击必杀准备的有利时间，主要根据TENSION GAUGE的储存量而弥定，在进入一击必杀准备的状态后，TENSION GAUGE就会变成TIME BAR，跟随时间而下降，假如不能够在有利时间之内，使出一击必杀技的话，体力则会继而下降。此外，在使用一击必杀技之后，TENSION GAUGE也会自动消失，直至下一ROUND开始为止，一切有关TENSION GAUGE能源的攻击亦暂时不可以使用。

GATLING COMBINATION

能够构成不同连系性攻击或连续技的GATLING COMBINATION，依照特定的次序输入通常技，就能制造各种连续攻击的效果，而每位角色的GATLING COMBINATION分歧和组合也是各有不同的。

ROMAN CANCEL

GUILTY GEAR X中最具特色的系统，能够强行中断特定攻击的动作，连接其它不同的攻击，组成地面或空中的连续技。此外，在不利的情况底下，ROMAN CANCEL更可以减轻虚位较大的攻击造成的硬直。

相杀

攻击与攻击交锋时所引发出来的对消现象，其中只要在相杀现象（蓝色电光）出现的一瞬，迅速输入必杀技，就可以立即解除相杀时的硬直状态，进行反击。

JUMP CANCEL

利用跳跃CANCEL特定的通常技（地面或空中攻击）的特殊系统，除了可以比「必杀技CANCEL」更有效组织下一步行动之外，也大大减低了硬直时间所造成的风险。

JUST GUARD

在对手攻击近接的一刻完成防御状态的特殊防御方法，至于JUST GUARD成功之后，角色全身会发出白色的光芒，其中不单止可以缩短在防御攻击时所产生的硬直，更能够在连系性的攻击（GATLING COMBINATION > CANCEL必杀技）途中使用，实时作出反击。

基本人物出招表

BAIKEN （梅喧）

性格：女中豪杰、道地的格斗家。为了某个目的而舍弃女人的身份。容易怒火上升，动不动就打架。是思考不如先行动的类型。对自己的主义主张直率，遇到意见相左的人不争出个是非不罢休。不过若是判断对方有理的话也会坦率认同。



技名		
コマンド	キャンセル	
必杀技		
畳替し	↓↙←＋ K	×
斩凶辂	ガード中に ←↙↓＋ P	○
回り込み	ガード中に ←↙↓＋ K	×
裂罗	ガード中に ←↙↓＋ S	○
爵走	→↘↓↙←＋ K	×
妖斩扇	空中で →↓↘＋ S	○
觉醒必杀技		
连ね三途渡し	↓↘→↓↘→＋ S	○
缚 龟	←→↘↓↙←＋ P	○
缚 磷	←→↘↓↙←＋ K	○
缚 龙	←→↘↓↙←＋ S	○
缚 凤	←→↘↓↙←＋ HS	○
一击必杀技		
画竜点睛	↓↘→↓↘→＋ HS	

JAM=KURADOBERI（藏土缘 纱梦）

性格：好胜不服输、傲慢到惹人嫌的程度、性格不可爱的野丫头。超级讨厌优柔寡断的软弱者、神经质的性格，但是对自己很纵容是自我中心型。（但是对视觉系的美男子非常没辄）顽固地坚持自己的主张，对美观很挑剔。乍看之下是理想主义至上的妄想狂，然而自己真正的样子决不让别人看到。习得强力的拳法也是因为严格审视现实后只能相信自己的结果 。

技名		
コマンド	キャンセル	
必杀技		
龙刃	↓↘→＋ K	○
逆鳞	↓↙←＋ K	○
剑楼阁	→↓↘＋ K	○
祓斧	↓↙←＋ S	×
爆蹴	↓↘→＋ S	×
足払い	爆蹴中 K	○
回り込み	爆蹴中 P	×
百步沁钟	爆蹴中 S	○
千里沁钟	爆蹴中 HS	○
朝凪の呼吸	↓↓＋ K or S or HS	×
鹰翠脚	空中で ↓＋ K	○
觉醒必杀技		
恋崩嫌	→↘↓↙←→＋HS	○
兆脚凤凰升	→↘↓↙←→＋S	○
一击必杀技		
我羡惚	↓↘→↓↘→＋HS	

CHIPP=ZANUFF



性格

血气方刚、战斗意欲非常强烈。会因为一点小事就沉不住气。基本想法是“弱者去死”。就算要决定什么也都是短路思考，但是对于战斗却会以其出众的直感敏锐、深层地考察。不过现在遵从亡师的教诲努力抑制急躁的部份，并渐渐地想帮助需要帮助的人。其师为日本人，因此对日本文化特别有兴趣，充满错误的日本印象。

技名	コマンド	キャンセル
特殊技		
削岩脚	ジャンプ中 ↓+K	○
必杀技		
αブレード(空中可)	↓↘→+P	○
βブレード(空中可)	→↓↘+S	○
γブレード	←↙↓↘→+HS	×
殺式转移	↓↓+P or K or S or HS	×
殺式迷彩	↓↙←+K	×
幻胧斩	←↙↓↘→+K	×
洌掌	↓↘→+S	○
麓砕	<洌掌>中に ↓↘→+S	○
穿踵	<洌掌>又は<麓砕>中に ↓↘→+K	○
觉醒必杀技		
斩星狠牙	→↘↓↙←→+HS	○
万鬼灭砕	↓↘→↓↘→+K	○
一击必杀技		
ディエルタ　エンド	↓↘→↓↘→+HS	

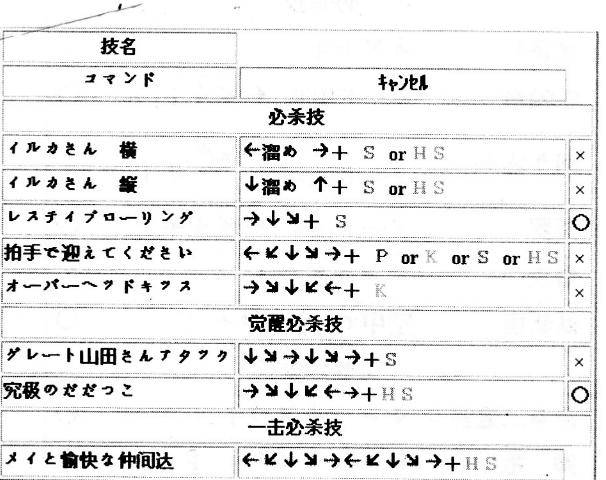
KY=KISKE

性格

工作、对人、自己的道德，在所有方面耿直诚实、正经一面倒（正经过头）的性格。其极端热爱正义、帮助弱者的姿态以模范生而言可以说是模范过头。但相对的，对扰乱规则和秩序的人容易抱持过剩的厌恶感并表现在外、是意外地感情容易起伏的性格。总之对自由有心结（憧憬自由），但本人却没有发觉。

技名	コマンド	キャンセル
必杀技		
スタンエッジ	↓↘→+S	×
S.E.チャージアタック	↓↘→+HS	×
空中スタンエッジ	空中で ↓↘→+S or HS	×
ヴェイパースラスト(空中可)	→↓↘+S or HS	○
スタンディッパー	↓↘→+K	○
クレシェントスラッシュ	↓↙←+K	○
觉醒必杀技		
ライドザライトニング	→↘↓↙←→+HS	○
一击必杀技		
ライジング　フォース	↓↘→↓↘→+HS	

MAY



性格

朝气十足的女孩。再加上是以爱慕的异性(JOHNNY)为中心衡量事物价值的恋爱暴走狂。与其少女情怀成强烈对比地拥有从外表看不出来的怪力，就连海豚也能单手轻松举起。想法很孩子气，任性起来谁都阻止不了。

技名	コマンド	キャンセル
必杀技		
イルカさん　横	←溜め →+ S or HS	×
イルカさん　縦	↓溜め ↑+ S or HS	×
レスティブローリング	→↓↘+ S	○
拍手で迎えてください	←↙↓↘→+ P or K or S or HS	×
オーバーヘッドキッス	→↘↓↙←+ K	×
觉醒必杀技		
グレート山田さんアタック	↓↘→↓↘→+S	×
究极のだだっこ	→↘↓↙←→+HS	○
一击必杀技		
メイと愉快な仲间达	←↙↓↘→←↙↓↘→+HS	

MILLIA=RAGE



性格

沉默寡言冷淡的性格。好象对什么都不感兴趣般的冷静反应。基本上以得失判断事物，甚少为其决定迷惘。宛如机械般地思考方式，却也没有完全失去人的本性，偶尔会为自己的排他思想感到苦恼。



技名		
コマンド	キャンセル	
必杀技		
ラストシェイカー	S连打	○
タンデムトップ	↓↘→+ S or HS	×
バッドムーン	空中で ↓↘→+P	○
前转	↓↙←+K	×
アイアンセイバー	↓↙←+P	○
高速落下	空中で ↓↘→+K	×
→シークレットガーデン	→↘↓↙←+HS	×
觉醒必杀技		
ウインガー	↓↙←↙↓↘→+HS	○
エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S	×
一击必杀技		
アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS	

POTEMKIN

性格

拥有高等自尊、诚实的心。从那释放着威压感的巨大身体无法想象是热爱自然的温柔性格。重视义理，忍得住自己的痛苦却无法坐视他人的痛苦不管，正面迎战逆境和压力。

技名		
コマンド	キャンセル	
必杀技		
メガフィスト(前方)	↓↘→+P	○
メガフィスト(后方)	↓↙←+P	○
ハンマフォール	←タメ →+HS	○
スライドヘッド	↓↘→+S	○
ポチョムキンバスター	密着して →↘↓↙←→+P	○
ヒートナックル	→↓↘+HS	○
→ヒートエクステンド	ヒートナックルヒット中に →↘↓↙←+HS	×
觉醒必杀技		
ガイガンター	→↘↓↙←→+HS	×
→ガイガンティックブリッド	ガイガンター中に ←↙↓↘→←↙↓↘→+P	×
ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S	○
一击必杀技		
マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS	

ANJI=MITO (御津 暗慈)

性格

格斗型态是由以“舞”为机轴的华丽技构成，比起理性、更遵从直感行动的热血汉型，是动与静混合的角色。直率、不顾前后的行动引人注目，和乐天派不同，只是单纯的不够深思熟虑而已。特别是不会高唱正义感，不过对不正当及无法认同的事会露出反感。偶尔会把人当傻瓜，不过那是他表示好感的方式。

技名		
コマンド	キャンセル	
必杀技		
疾	↓↘→+P	○
风神	↓↘→+S or HS	○
凪刃	风神ヒット后 S	○
针 壱式	风神ヒット后 P	×
针 弐式1	风神ヒット后 K	○
阴	→↓↘+HS	×
戒	↓↙←+K	○
针 弐式2	空中で ↓↙←+P	○
红	ガードポイント中に P	○
觉醒必杀技		
一诚奥义「彩」	→↘↓↙←→+HS	×
一击必杀技		
绝	↓↘→↓↘→+HS	

SOL

性格

粗鲁讨厌麻烦。不多话，只说必要所需最低限度的话。这性格反映在所有的行动、也表现在自己所发出的攻击是粗犷也是一击必中这方面上。对人冷淡、但决不是坏人。

技名		
コマンド	キャンセル	
必杀技		
ガンフレイム	↓↘→+P	×
ボルガニックヴァイパー(空中可)	→↓↘+S or HS	○
追加攻击1	(Vヴァイパー后) ↓↙←+K	○
ヴァンディットリヴォルヴァー(空中可)	↓↘→+K	○
追加攻击2	(Vリヴォルヴァー中) K 押しっぱなし	○
ライオットスタンプ	↓↙←+K	○
グランドヴァイパー	↓↙←+S	○
ぶっきらぼうに投げる	→↓↘+K	×
觉醒必杀技		
タイランレイブ	→↘↓↙←→+HS	○
ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S	×
一击必杀技		
ナパームデス	↓↘→↓↘→+HS	


GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新


特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球